NOV./DEC. 1988 11/12
5. Årgang Nok. 28,50
KUN DKR. 28,50

HJEMMECOMPUTER

RUN

ALT OM COMMODORE

Test af de seneste spil til Commodore

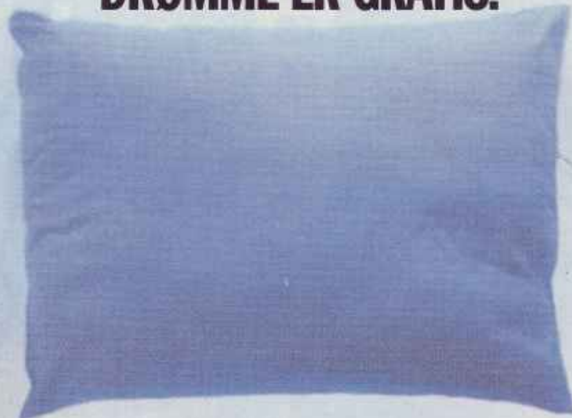
Masser af programmer til Commodore 64 og AMIGA







DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

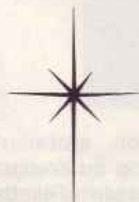
DANSK TASTATUR	ÆGTE MULTI-TASKING	FLEKSIBILITET	MULIGHED FOR:	DESKTOP PUBLISHING
DANSK OPSTARTPROGRAM	FANTASTISK GRAFIK	MUSIK I STEREO	VIDEOREDIGERING	BILLEDDIGITALISERING
BRUGERVENLIGHED	ANIMATION	SYNTHEZISER	CAD	MIDI
INTUITION	4.096 FARVER	TALE	DESIGN	WORD PERFECT
MUS	HØJ OPLØSNING	TEKSTBEHANDLING	UDVIDELSE	



Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.

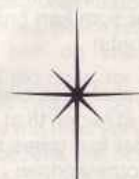
KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER



Har du modtaget et girokort vedrørende fornyelse af dit abonnement?

Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er angivet på girokortet.

Med venlig hilsen
IC RUN





Egentlig skulle her have stået noget om Amiga Basic. Men Commodore har i mellemtiden fået udsendt Basic-manualen. Det betyder at vi i stedet iler med at fortælle lidt om AmigaDOS - som Commodore stadig ikke agter at udsende danske informationer om. AmigaDOS er et kraftfuldt instrument, som vil gøre livet lettere - ihvertfald efter lidt tilvending.

Commodore har en dansk brugervejledning til Amiga-systemet lige på trapperne. Den knytter sig til den seneste version af Kickstart og Workbench, som hedder 1.2. Commodore sælger den nye version for 300 kroner + moms. Med i købet får man bl.a. også tastatur etiketter så man kan fordanske tastaturet. Softwaren er med på Workbench 1.2.

Men Commodore vil ikke frigive dansk information om arbejdet med selve DOS-en. Man mener, det er forbeholdt de avancerede brugere og programmørerne. Jeg er ikke enig. For AmigaDOS har så mange kvaliteter, der kan bruges som hjælpeværktøjer i den daglige omgang med Amigaen, at man bør kende de muligheder, der gives. Commodore har dog udsendt »The Amiga DOS Manual«. Men har man ikke lige de 370 kroner + moms kan man jo starte her. Så kan det være du får blod på tanden.

I praksis

Det er en forbandet god ide at få lavet en kopi af sine systemdiske, hvis det ikke allerede er gjort. Og det kan gøres hurtigt og effektivt ved hjælp af CLI-kommandoen:

DISKCOPY from df0: to df1:

som bruges, hvis man råder over to diskettestationer. Med kun den indbyggede rettes det sidste df1: til df0: Man kan også skrive et nyt navn efter angivelsen af det sidste diskdrev.

Det er ikke nødvendigt at formatere, idet Amigaen formaterer undervejs. På skærmen vises, hvor langt man er nået i processen og, hvor langt - hvor mange spor - der er igen.

Og nu til oparbejdelsen af en RAMdisk. Det er forholdsvis nemt at lave en RAMdisk på Amigaen. Men det koster meget plads i maskinen, og jeg vil kun anbefale, at man bruger en RAM-disk, hvis man har 512 Kbyte i maskinen. Fordelen er fart i udviklingen. Samtidig laver man sig en helt ny workbench disk, som har et »personligt snit«.

Som noget nyt ved version 1.2 af Workbench skal man over i system directory for at kunne formatere (og bruge diskcopy). Lav derfor først en:

cd system (return)

Dernæst finder du en ny diskette frem, og formaterer den, samt navngiver den:

FORMAT DRIVE DFO: NAME »Min Boot Disk« NOICONS hovr navnet i anførselstegnene tillader en hvilken som helst betegnelse MED mellemrum. Kommandolinjen indtastes nøjagtigt som beskrevet, altså med mellemrum og det hele. Der kan skrives med små bogstaver! NOICONS kan udelades, men så vil der på den nuformaterede disk fremkomme en affaldstønde (Trashcan). Men disken er kun formateret. Og du kan så gøre den til en bootdiskette ved at bruge kommandoen:

INSTALL df0: ?

hvor install gør disketten bootbar, df0: er det interne drev og ? er nødvendigt for at stoppe forløbet til et diskette-veksel. Med to drev er spørgsmålstegnet ikke nødvendigt, men alligevel en god ide, og så skal man samtidig skrive df1:.

Maskinen svarer med DRIVE/A og du sætter din nyformaterede diskette i. Men der er ikke opnået andet, end at Amigaen nu kan starte op på disketten. Du har behov for at få følgende programmer over for at få en arbejdsdiskette - en CLI diskette:

SYS	der indeholder informationer om systemet og andre kommandoer.
C	der indeholder oplysninger om kommandofiler.
L	der indeholder oplysninger om biblioteks katalog (batch).
S	der indeholder oplysninger om sekvens bibliotek (batch)
LIBS	der indeholder oplysninger om biblioteks-funktioner der pt. ikke er i brug
DEVS	der indeholder oplysninger om de apparater f.eks. printer der kan tilsluttes
FONTS	der indeholder oplysninger om skrifter som kan bruges (fonts)

Disse filer skal altså over på disken for at få den til at fungere. Og det kan gøres med en kopi-kommandoen COPY. Men vi vælger i stedet en anden og nemmere frem-

Tips & Tricks

gangsmåde.

1. tag en kopi af Workbench - diskcopy df0: to df0: name CLI-boot
2. reset Amigaen med CTRL-AMIGA (venstre)-AMIGA (højre) på en gang
3. stands indlæsningen når skærmen bli'r blå med CTRL-D
4. RENAME s/startup-sequence to s/CLI-boot
5. reset Amiga og den står nu klar med en CLI-skærm

Man kan selvfølgelig så slette de overflødige files med DELETE navn navn osv. op til ti files af gangen. Og man kan gi' sin disk et nyt navn med
RELABEL df0: »navn«.

Vi har nu fået klargjort vor disk og kan sætte en ny personlig »startup-sequence« på den. Det kan vi gøre ved hjælp af fuldskærms-editoren ED, som jeg næste gang vil beskrive. Denne gang bruger vi den blot - uden yderliger forklaring.

Startup-sequence svarer til begrebet batch-fil, altså det sted, hvor systemet først gør hen og spørger, hvad skal jeg gøre, for at komme rigtig fra start. Og der sætter vi nu ind med vor egen start-procedure, der bl.a. laver en RAM-disk og kopierer de filer vi skal bruge over i RAMen.

Sådan RAMer du disken

Først skifter du directory til s (s indeholder batch):

cd s

skærmen viser CLI-boot (hvis du har udført ovenstående).

Så kalder du ED og giver et fil-navn ind samtidig:

ed stratup-sequence (på den måde får du filen savet rigtigt til slut). Ed-itoren kommer nu frem og du har for dig en kraftig fuldskærms editor, hvor du skriver følgende ind:

```
Echo » «
echo »Velkommen - dette er din CLI-boot diskette«
say Amiga, laever ehn RAM disketta.
binddrivers
setmap dk__label
makedir ram:c
copy c: to ram:c quiet
copy system/diskcopy to ram:c quiet
copy system/format to ram:c quiet
stack 10000
ed ram:c
info
echo » «
echo »Du er i RAM kataloget«
say Amiga, ready
```

Ovenstående tastes ind nøjagtigt som det står. Say kommandoen skal have lidt hjælp for at tale »dansk«, derfor er det stavet sådan.

Resultatet saves nu med kommandoen ESC (Escape-tasten) og »x« (x-tasten) efterfulgt af »Return«-tasten.

Skulle du komme til at taste fejl under vejs kan du bruge backspace til at rette. Efter hvert return laves et »hul« til næste linje. Hullet kan fjernes igen med »ESC-b«, ligesom du kan skabe et hul med »ESC-a« kombinationen.

Om de øvrige kommandoer ganske kort: Say får Amigaen til at sige ting. Echo får Amigaen til at printe det ud på skærmen, som står i anførselstegn. Stack skaber plads til programmeringen.

Binddrivers gør en printer og andre drivere klar. Setmap fordansker tastaturet.

Makedir laver en ny directory (katalog).

Quiet sørger for at du ikke ser navnene på de filer som kopieres. Det sparer tid og er ganske overflødigt at se dem.

Når du har savet filen »startup-sequence« med »ESC«, x, RETURN som beskrevet ovenfor resettes Amiga endnu engang og så skal du se/høre løjer. Efter godt halvanden minut er maskinen klar og du har nu adgang til alle kommandoer i C-filen, samt Diskcopy og Format fra System-filen. Amigaen meddeler selv, når den er klar.

Men hele herligheden fylder 205 Kbyte i en RAM-disk. Så kun hvis du har de ekstra 256 Kbyte indkoblet på systemet, vil jeg tage denne RAM-disk i brug. På en standard model, vil du sandsynligvis løbe tør for RAM inden. Du har så en mulighed for kun at tage de filer med over, som du ved, du skal bruge ret tit. Det kan ske ved at lave en anden »startup-sequence«-file med ED. Du starter som jeg beskrev ovenfor. Når du så er i ED-startup-sequence-filen, skriver du i stedet for de linjer, som begynder med copy blot de files-navne.

I CLInch med AmigaDOS

For at få AmigaDOS i tale må man bruge »Command Line Intepreter«, som kort kaldes CLI. Den får man kontakt med på forskellig vis. Enten ved at boote Kickstart og derefter Workbench disketterne og så åbne diskette iconen med System. Man kan så klikke (med musen) sig ind på CLI-iconen.

Derefter fremkommer endnu et bredt, men meget lavt vindue. Det kan selvfølgelig gøres større på vanlig vis, men det er et farligt besvær. Prøv i stedet følgende:

Når Kickstart disketten er afløst af Workbench, venter man til (ca. 5-7 sek.) skærmen bli'r blå og taster så CTRL og »D« samtidig. Det medfører en interupt og man springer direkte ind i CLI. På skærmen kommer der nu promtet frem:

Altså linjen skal se sådan ud

1 større end

Skærmbetegnelsen er AmigaDOS line-interfacet, og det var jo netop der, vi ville hen.

Med kommandoen DIR (kan skrives både med stort eller småt eller kombinering) får man nu indholdsfortegnelsen på disken. Og som det ses er der langt flere filer, end Workbench (WB) viste. Det skyldes, at WB kun viser de filer, som har en såkaldt .info fil (læs: punkt info). Denne fil indeholder alle informationer om iconen.

På min Workbench-disk er der tretten directory-filer. Og dem kan man nu udforske efter tur, hvis man har lyst til det. Det sker ved at skifte directory, nemli' f.eks. sådan:

```
cd c
```

Hvor cd står for current directory og c for command libary (kommando bibliotek). Efterfølger man dette med en DIR igen, får man oplistet alle de kommandoer, som CLI kender. Og som man kan arbejde med. Her er det rart at have en printer og så liste kommandoerne ud. Det kan ske med kommandoen:

```
list to prt:
```

hvor prt står for PRinTer, der et af devices (apparater). Der fremkommer nu 49 filer skrevet ud linje for linje (se udskrift). Først navnet på filen, så størrelsen i bytes, så en oplysning (rwed) om at der kan læses og skrives. Dernæst tidspunktet for kommandoens optagelse på disken med dato og klokkeslet.

Albert Teknoduck's Brevkasse!



Hjælp!

Hej Tekno-And!
Tak for et ekstremt fedt blad og en styg brevkasse!

Hjælp mig med at undgå, at dette brev ender i den redaktionelle skraldespand. Når du har gjort det, så skal du hjælpe mig med at finde svarene til de nedenstående spørgsmål:
1. Hvad hedder den/de bedste bøger om maskinkode-programmering for begyndere til Commodore 64?
2. Hvordan kan man i Basic lave et scroll, der kun scroller 1 linie på skærmen og ikke hele skærmen (ikke 8 pixels, men 1 pixel ad gangen)?
3. Hvorfor er de ringen sektion for programmering af f.eks. grafik eller sprites til 64'eren? I kunne måske bringe nogle små programmer, så det er muligt at lære at programmere mere professionelt!
4. Hvordan kan man i Basic lægge hele skærmen ned på en anden, og hente den derfra igen?

Med Evnlig Hislen
TMD
Hvidovre Hospitals Kollegium



64

Howdy »TMD«
Hvad står »TMD« for? Vel ikke »The Mysterious Disease«? - Du læser jo til læge, ikke? Nå - pyt med det! Jeg må hellere dykke ned i dine spørgsmål... For at gøre forvirringen total, vil jeg straks starte med spørgsmål nr. 3, og derefter køre deruda' i systematisk uorden!

Grunden til, at dette megaseje blad ikke har nogen programmerings-sektion, er uvist for de menige medarbejdere. Dog, har en af mine medsammensvorne, JegskalGi'dig-Ska'jeg, hvis navn jeg af sikerhedsmæssige grunde ikke vil oplyse, forhørt sig hos forskellige højtstående individer. Han fandt ud af, at spørgsmålet for tiden drøftes på højeste plan og, at det derfor endnu er uvist om vi nogensinde får en sådan sektion. Jeg er i øvrigt selv en ivrig forkæmper for dette, for min lille ælling, Anders, er nemlig oplagt til at varetage en sådan sektion!

Videre til næste spørgsmål...Spørgsmål nummer eet! - En bog, der er en absolut nødvendighed for spæde maskinkode programmører, er en bog der hedder Maskinkode Programmering Med 6502. Den er skrevet af Andreas Dripke og udgivet i Danmark af Borgens Forlag. Jeg aner ikke, om det stadig er muligt at opdrive et eksemplar af bogen - min er fra 1985 - men giv den en skalle. Du bør også anskaffe dig denne dersens store tykke bog fra Commodore, der vist nok hedder The Commodore 64 Programmers Reference Guide. Den giver et overblik over MC, og forklarer de indbyggede ROM-rutiner. Nogle andre muligheder du nok også bør overveje, er nogle af de mange bøger fra NCS, Nordic Computer Software. Bl.a. kan jeg anbefale bogen Maskinsprog - den er lækker!

Nu vil jeg allernådigst gå videre med spørgsmål nr. 2 som jo, for en teknisk and, er let nok at besvare! Jeg gider ikke gå i detaljer med hvordan og hvorledes det kan lade sig gøre - det er for kompliceret for en nybegynder! Jeg har fremskaffet et program, der rent faktisk kan alt det du begærer og lidt til. Det er et program jeg har kopieret fra en af redaktionens gamle disketter, og det er lavet af selveste Kaptajn Peek. Jeg synes ikke der var nogen grund til, at jeg skulle besvære mine magelige fjer med selv at lave sådan et program, når bladet allerede havde et i forvejen.

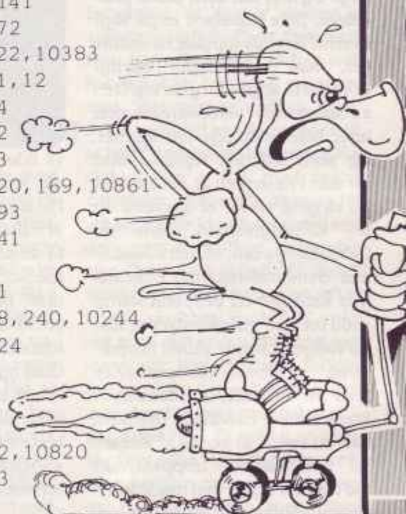


Programmet er i øvrigt ganske smart, og du vil helt sikkert juble når du engang har fået det tastet ind. Du kan selv definere farven og hastigheden, og du bestemmer selv, hvilken linie teksten skal køre på. Programmet startes med følgende syntaks: sys 49155, farve, fart, linie, tekst. Farve-, fart- og linieangivelserne kan både være absolutte tal eller variabler. Tekstangivelserne kan ligeså, både være absolut eller i form af en strengvariabel (f.eks. »raap..« eller a$,b$,c$ osv). Hvor mange pixels der skal rykke sig ad gangen, kan du bestemme i fartangivelsen. Hvis du kun vil have scrollet til at rykke 1 pixel ad gangen, sætter du bare farten til 1. Du behøver ikke indtaste alle angivelserne, hvis du vil ændre definitionerne medens programmet stadig kører. Du kan nøjes med kun at ændre farven, eller farven og farten, eller farven og farten samt linien. Tjek det, og se om det ikke var det du havde

Program nr. 1 / Tekno-Scroll

1

```
10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to5:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" tekno-scroll ":print:print"lavet af kaptajn peek"
80 print:print:print"aktiveres med:":print"sys 49155,farve,fart,linje,tekst"
90 print:print"deaktiveres med:":print"sys 49152":end
100 data76,89,193,32,241,183,142,19,193,32,63,193,32,241,183,142
110 data57,193,32,63,193,32,241,183,202,224,25,144,3,76,8,175
120 data232,138,168,105,7,136,208,251,105,40,141,119,193,105,8,141
130 data118,193,181,216,9,128,149,216,165,211,72,160,0,165,214,72
140 data202,32,12,229,32,36,234,165,243,141,21,193,165,244,141,22,10383
150 data193,165,210,141,13,193,141,17,193,141,43,193,165,209,141,12
160 data193,141,16,193,24,105,39,144,3,238,43,193,141,42,193,104
170 data170,104,168,32,12,229,32,63,193,32,253,174,32,158,173,32
180 data166,182,201,0,240,151,160,0,170,232,202,240,8,177,34,153
190 data123,193,200,208,245,169,255,153,123,193,169,0,133,253,120,169,10861
200 data127,141,13,220,169,1,141,26,208,169,2,133,251,173,117,193
210 data141,18,208,169,24,141,17,208,169,196,141,20,3,169,192,141
220 data21,3,88,96,173,25,208,141,25,208,41,1,240,35,198,251
230 data16,4,169,2,133,251,160,21,136,208,253,166,251,169,27,141
240 data17,208,189,120,193,141,22,208,189,117,193,141,18,208,138,240,10244
250 data6,104,168,104,170,104,64,160,0,206,121,193,173,121,193,24
260 data201,255,208,51,169,7,141,121,193,162,1,189,0,4,202,157
270 data0,4,169,0,157,0,216,232,232,224,40,208,238,166,253,189
280 data123,193,201,255,240,11,32,75,193,141,39,4,230,253,76,55
290 data193,169,0,133,253,240,230,200,192,1,208,189,76,49,234,32,10820
300 data121,0,201,44,240,18,104,104,76,158,192,201,128,144,3,233
310 data128,96,201,64,144,2,233,64,96,120,169,49,141,20,3,169
320 data234,141,21,3,169,240,141,26,208,169,129,141,13,220,88,169
330 data200,141,22,208,96,0,56,48,7,7,7,-1,6570
```

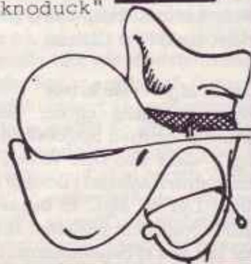


tænkt dig. Det kan umuligt lade sig gøre i Basic, så derfor har jeg bragt programmet som en add-on til Basic'en. se program nr. 1. Nu afrunder jeg forvirringen ved, at besvare det sidste spørgsmål! Lad mig med det samme gøre dig det klart, at det tidsmæssigt ikke kan betale sig at rykke rundt i hukommelsen med skærmen via Basic. For at opnå en tilfredsstillende hastighed, må man i sådanne tilfælde ty til maskinkode. Jeg har konstruret et lille program, der kan flytte skærmbilledet ind under Kernal-rom'en, så det ikke optager nogen unødig plads. Hvis du skriver: sys 832,0 vil billedet blive kopieret op i adresse $e000 (kernal). Derefter kan du slette skærmen, og skrive: sys 832,1 og vupti! Skærmbilledet dukker op igen! Se program nr. 2.

Program nr. 2 / Move Screen

2

```
10 adr=832
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>12964thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" move screen ":print:print"lavet af albert teknoduck"
60 print:print"sys 832,0 for at gemme skaermen"
70 print:print"sys 832,1 for at hente skaermen":end
100 data 32,241,183,224,2,144,3,76,72,178,120,165,1,72,169,48
110 data 133,1,160,249,224,1,240,31,185,0,4,153,0,224,185,250
120 data 4,153,250,224,185,244,5,153,244,225,185,238,6,153,238,226
130 data 136,192,255,208,227,240,29,185,0,224,153,0,4,185,250,224
140 data 153,250,4,185,244,225,153,244,5,185,238,226,153;238,6,136
150 data 192,255,208,227,104,133,1,88,96,-1
```



BALANCE





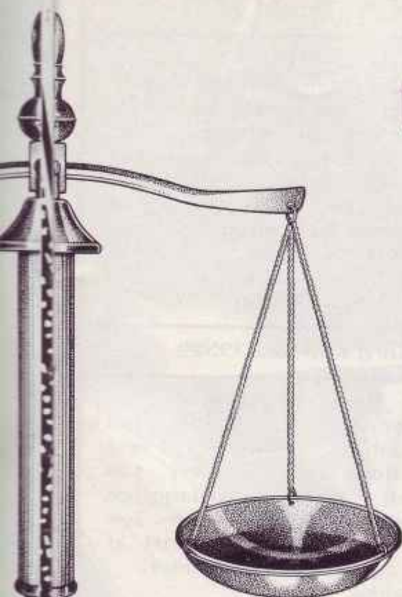
Den internationale politiske scene svirrer af aktivitet. Revolutioner, oprør, kup, finlandiseringer (dvs. pludselige ideologiske omvæltninger som følge af diplomatisk pres), borgerkrige osv. bevirker, at styrkeforholdet mellem de to supermagter er i stadig udvikling. Og hvis du, som USA's præsident, ikke konstant er på vagt overfor Kremls lumske rævestreger, kan udviklingen hurtigt komme til at gå den gale vej. Den socialistiske verdensrevolution lurer hele tiden lige om hjørnet, og som ledende repræsentant for den Frie verden er det klart, at du vil gøre alt for at dæmme op for kommunismen. Hvis du f.eks. får nys om, at den socialisiske Sandinist-regering i Nicaragua kæmper en desperat kamp mod interne guerilla-styrker, kan du vælge at sende våben til oprørerne (friheds-kæmperne?..). Hvis du skønner, at situationen kræver mere håndfaste metoder, kan du vælge at sende et vist antal amerikanske troppestyrker ind i landet og på den måde intervenere direkte til fordel for oprørs-bevægelsen. Hvis det så lykkes at vælte den siddende regering, vil der blive indsat et nyt regime, som er mere venligt stemt overfor amerikanske interesser. Med andre ord: USA's internationale prestige stiger. Omvendt skal du naturligvis sørge for at holde liv i højreorienterede regeringer, idet disse som regel er venligt stemt overfor USA. Der er dog visse undtagelser, nemlig de totalt ekstremistiske regimer, der sædvanligvis gør en dyd ud af at hade alt og alle (jvnf. Iran og »Fælles Kurs«!). Der er utallige andre midler, man kan benytte sig af (økonomisk hjælp, militærhjælp, traktater, diplomatisk pres, handelsaftaler osv.), men målet er altid det samme.

De alt afgørende kriser

Men selvfølgelig er der visse grænser for, hvad Sovjet vil finde sig i; ellers ville hele verden jo være amerikaniseret i løbet af no time! Lad os sige, at du som USA's præsident beslutter, at du har fået nok af Sandinisterne. Du vil ikke tolerere kommunisme i din »bag-gård«, og du frygter, at Nicaragua med tiden vil forsøge at »eksportere deres revolution« til de omkringliggende mellemamerikanske lande. Du tager en rask beslutning (hvo intet vover...) og sender 20.000 amerikanske tropper ind i Nicaragua. Glad og selvtilfreds clicker du på »Next turn« ikonen, men... hvad er nu det?!?! en diplomatisk protest-note fra Sovjetunionen: »Sovjetunionen vil under ingen omstændigheder accedptere en sådan imperialistisk aggression!«. Sovjetunionen har her følt sig så meget trådt over tæerne, at de har valgt at starte en krise over sagen. Du har nu valget mellem at give efter og trække dine tropper ud, eller du kan nægte at føje Sovjet i en sag, der iøvrigt ikke kommer dem ved! Før du vælger dit næste træk, er det vigtigt at du tænker dig godt om. Det er netop i kriserne, at de fleste spil afgøres, for det er her de største mængder prestige sættes på spil. Dette er fordi kriserne (når de når et vist niveau) udspiller sig i fuld offentlighed, og hvis du bakker ud, minster du en masse international anseelse. Verdens nationer har ikke meget tilovers for stormagter, der »har det hele i munden«. Hvis du har en forsvars-traktat med et land, eller landet ligger indenfor din »interessesfære« (de områder som USA og Sovjet »delte imellem sig« efter 2. Verdenskrig), har du gode chancer for at vinde en krise. Nicaragua ligger klart indenfor dit område, så du vælger at eskalere, dvs. føre krisen op på næste niveau. Herved får Sovjet en mulighed for at ombestemme sig, og i det konkrete tilfælde vil de sikkert komme med en besked som: »USSR vil i fredens tjeneste rejse vores retsmæssige protest i FN«, hvad der reelt betyder, at de giver op. Points til dig!

På samme måde kan DU starte kriser, hvis Sovjet foretager sig noget, som du mener strider mod dine vitale interesser. Lad os sige at Sovjetunionen sender store troppestyrker ind i Afghanistan. Du protesterer, men får svaret: »Sovjet ser ingen grund til at ændre sin nuværende politik!«. Så er udspillet atter dit. Vælger du at bakke ned, eller står du stejlt på dine principper? Du føler dig overbevist om, at du kan vinde denne sag, og eskalerer krisen yderligere. Sovjetunionens svar: »Den sovjetiske regering har overvejet og afvist amerikanernes hule retorik!«. Efterhånden som krisen udvikler sig, vokser den mængde af prestige, der er på spil. Hvis krisen får militær karakter (man bruger her begrebet »Defcon 5-1« som en beteg-

OF POWER







nelse for, hvor stort et beredskab supermagternes forsvar er i; Defcon 5 = fred, Defcon 1 = global atomkrig!), vokser risikoen for at en atomkrig udbryder ved en fejltagelse. Denne risiko er desuden stor, hvis det generelle klima mellem stormagterne er dårligt, dvs. hvis der har været mange kriser. Når Sovjet begynder at true med beskeder som: »De amarikanske agressioner giver os intet andet alternativ end at gribe til stærkere midler«, er det et signal om, at du nok skal overveje en ekstra gang, om det er værd at fortsætte. I tilfælde af atomkrig, har du nemlig automatisk tabt alt.

Hvor realistisk er spillet?
Dette spørgsmål er sværere at besvare, end man umiddelbart skulle tro, og Chris Crawford diskuterer det da også indgående i sin glimrende manual. For hvis man ser helt firkantet på tingene, er der straks en række ting, der springer en i øjnene som urealistiske. F.eks. er kun 62 af verdens ca. 150 nationer medtaget, og nej – Danmark er ikke med!

Selv om det til at begynde med var lidt skuffende, at Danmark tilsyneladende hører under Vesttyskland, ligesom Norge hører under Sverige (Er I der, norske læsere??..), må man bare ikke glemme, at Balance of Power trods sin komplekse natur stadigvæk er et spil, hvis primære formål er at underholde! For at holde tingene overskuelige, har det været nødvendigt at skære lidt hist og her, og det må vi acceptere. I virkeligheden er det vel heller ikke så afgørende om spillet nu også er 100% korrekt. Det vigtigste er, at de overordnede mekanismer og strategier, der styrer spillet er realistiske, og det er de! Følgerne af ens handlinger forekommer altid realistiske men aldrig forudsigelige og fornemmelsen af autencitet er faktisk så stor, at det flere steder kan virke direkte skræmmende. Spillet får herved en helt ny dimension, idet det egner sig fortrinligt som en slags underholdende undervisning for den, der gerne vil skaffe sig et større indblik i, og en større forståelse for, den barske virkelighed han/hun selv er en del af.

Advarsel!
Jeg har allerede nævnt, at dette program absolut ikke er for, arcadefanatikere, men det skal ikke afholde mig fra at sige det igen. Der er ingen lydeffekter i spillet og grafikken er minimal. Til gengæld rummer Balance of Power en utrolig dybde og sans for væsentlige detaljer, hvad der vel kan ses alene deraf, at manualen er på 89 sider. Den er iøvrigt særdeles velskrevet, og hvis du er indstillet på at bruge lidt tid på at sætte dig ordentligt ind i spillets mekanismer, før du kaster dig ud i den internationale politiks komplicerede verden, skal du nok lære det. Det er sjældent man får lejlighed til at se en manual, der er så pædagogisk opbygget, og det er nok ikke uden betydning, at den er skrevet af spillets forfatter, Chris Crawford. Han har selv udtalt, at han nok har sigtet for højt med programmet, idet mange spillere anser det for umuligt at slå. Grunden til, at han oprindeligt skrev det til Macintosh, var at folk med denne computer generelt anses for »mere intellektuelt modne« end den gennemsnitlige computerejer. Dette kan naturligvis diskuteres (personligt mener jeg det er noget snobbet sludder!), men det er på den anden side ikke helt løgn, når titelskærmen forkynder, at »folk, der spiller dette spil uden først at læse manualen spilder deres tid«. Et enkelt spil kan sagtens løbe op i 5-6 klokketimer, selv om man ikke selv lægger mærke til tiden, mens man spiller. Dertil er man alt for travlt optaget med at bekymre sig om:

International prestige.

Balance of Power er et spil om geo-politik i atomalderen; og det første valg man træffer er, om man vil være præsident for USA eller generalsekretær for Sovjetunionen. Du kan så lade computeren spille den anden statsleder, eller du kan spille mod en ven (eller fjende!) med den indbyggede two-player option. Sidstnævnte kan dog – for engangs skyld – ikke anbefales. Spændingen i B.o.P. kommer netop af, at man aldrig ved, hvad den anden part er ude på, og dette aspekt går fuldstændig tabt når modstanderen sidder lige ved siden af. Uanset hvad du vælger, så er dit overordnede mål altid at øge dit lands prestige-points. Spillet går i korte træk ud på at oprette gode relationer til magtfulde nationer, således at man, når spillet slutter, har mange og stærke venner, og få og svage fjender.

C-64 Bruger-programmer fra .... PENNY SOFT

» Commodore 64 «

Denne, verdens mest solgte computer, er stadig lige populær !!

Dette skyldes helt klart, at den er ideel for såvel begynder som for viderekommen, at det hele tiden viser sig, at den kan mere, end man troede, - og så at prisen er overkommelig.

En computer er som bekendt aldrig bedre end det program, den har i hukommelsen. Det er her vi kommer ind i billedet med et udvalg af programmer for hobbyprogrammøren og den kræsne bruger

» Test vort tilbud «

Udfyld og indsend nedenstående slip. GRATIS katalog over C-64 prg. kommer automatisk med.

Venlig hilsen

PENNY SOFT

PlusKARTOTEK v.2

Til adm. af adresser, videobånd, bogsamling etc., til foreningsbrug og privat. Ny version med udvidede printerfunktioner til labels, lister og girokort !! Editering som med en teksbehandling!! Alle den tidl. versions værdsatte funktioner mht. søgning, sortering, tekst-indfletning mv. er bibeholdt.

kr. 240,00

PlusTEKST

En særlig brugervenlig tekst-behandling!! Nem og dog avanceret. Dansk karaktersæt indbygget. Slet, ret, indsæt direkte. Alle printerens egenskaber (store bogstaver, inversskrift mv) styres fra prg. 4 sider tekst i hukommelsen og inkl. kopi og blokfunktioner.

Kompatibel med PlusKARTOTEK.

kr. 240,00

PlusTEKST og PlusKARTOTEK ved samlet bestilling **KUN kr. 395,00**

Tempo-type

Lær at skrive 10-finger blindskrift på kort tid. Dette prg. indeholder et komplet kursus: Trænings opg. og tastatur med dansk karaktersæt på skærmen. Hurtig kontrol af fingersætning samt hastig-hedsprøver med separat skrive-maskineemulator. Et fremragende dansk program.

Ialt kr. 195,00

Basis-engelsk

Et træningsprogram for den engelsk-interesserede. To hele diskettesider med opgaver, som øver det engelske grundlæggende ordforråd, inddelt efter emner. Som variation mulighed for udskrift af opgaver og facitliste på printer.

God gaveide'.

Kun kr. 95,00

KUPON - **JA!** Send Deres GRATIS katalog til:

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Postnr./by: ____________________

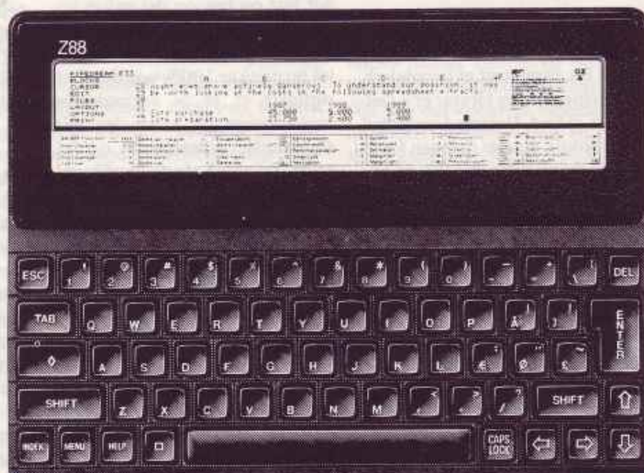
Samtidig bestilles: ____________________

Betaling: pr. efterkrav (plus porto) / check vedlagt.

Indsendes til:



Penny Soft
Ole Rømersvej 58
2630 Tåstrup
Tlf. 02 99 96 28



Så lille kan en transportabel, professionel datamat være: A4 og 900 gram.

Fyld den med tal og bogstaver. Læs på den tydelige 8-liniers skærm **hvor** i de 4 faste programmer du er:

Tekstbehandling, regneark, mødekalender, database.

Samtidig har du hele tiden adgang til regnemaskine, ur, alarm og evighedskalender.

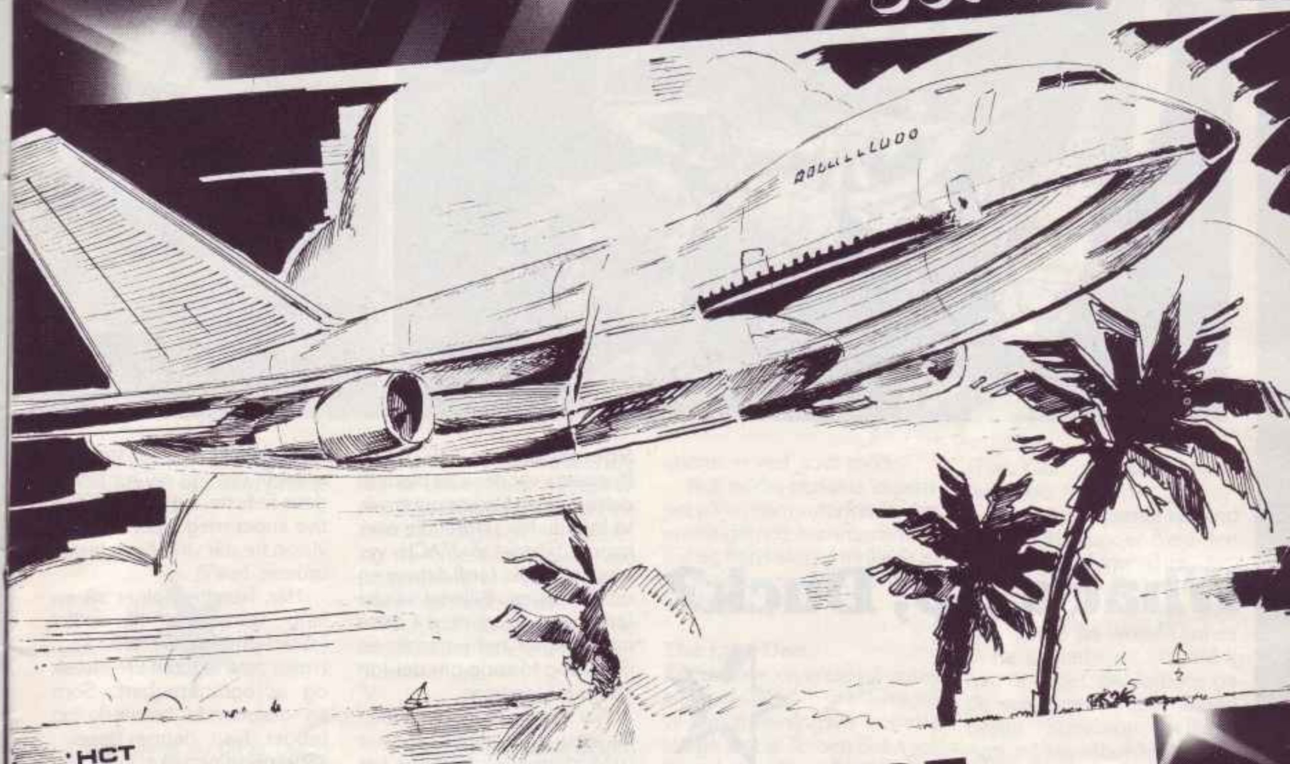
Du behøver ikke at gøre en opgave færdig, før du starter på en ny! Og du kan arbejde uafbrudt i 20 timer med batterierne. Du kan selvfølgelig også bare slukke. Selv efter 1 år husker den for dig. Og endelig kan du kommunikere med PC'erne.

Ring hele døgnet til brochureservice 01 28 81 01.



DanSoft
Postboks 717 - 2730 Herlev

Introduktionspris: 3995,-
excl. moms. Dansk tastatur.



Flight Path 737

Anco, Amiga.

Når man lige har boltret sig frit rundt i luftrummet i Electronic Arts' F-18 Interceptor, virker Anco's spil mest af alt som en syg joke. Spillet holdt sit indtog på 64'eren for umindelige tider siden, og selv dengang virkede det forældet. Det eneste positive minde jeg har om Flight Path på 64'eren er titelmelodien, der tilgengæld var helt suverænt atmosfærisk! Spændt på at høre, hvordan de sprøde toner lød i 4-kanals stereo proppede jeg disketten i det interne drev og ventede...

Men NEJ! En kort digitaliseret løkke med nogle intetsigende trommelyde var åbenbart alt hvad det kunne blive til i disse genbrugstider, så jeg skyndte mig videre til selve spillet. Det skulle jeg aldrig have gjort.

Man starter flyet, lægger kursen, letter, flyver over nogle bjerge og noget ensformigt marklandskab, hvorpå man lander igen- Så får I ikke mere for den femogtyveøre (læs: de 200 kr!). Man kan nemlig ikke engang selv bestemme hvor man vil flyve hen. Det er altid de samme bjerge, og der er således kun tre relevante retninger i denne """simulation""" (bemærk de mange anførselstegn!); op, ned, og ligeud. Over and out!

+ **Njøh...**

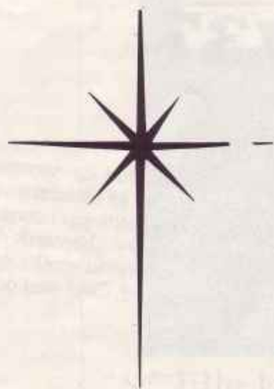
- **Pga. mangel på spalteplads er minus-kommentaren udeladt.**

Søren.





What's Up, Duck?



SIDSTE DEL...

Stjernevisionen
Desværre var der ikke plads til dette indslag i sidste nummer, så hvis du har undret dig over hvorfor billedet af »MACH« var med, så er det fordi det var en misforståelse. Billedet skulle først have været med i dette nummer, for her kommer en lille saftig historie om det forgangne Starvision.

For nogle måneder siden fik jeres evigt aktive reporter (undertegnede), fingrene i et tophemmeligt brev. Brevet var sendt ud til alle Starvisions såkaldte »programmører«, og var klassificeret som Top Secret! Ikke destomindre så har jg via mine kontakter i underverdenen fået serveret dette ganske saftige skrift på et sølvfad.

Mr. Silverstone (Ivan Sølvason, Starvisions øverste myndighed og medstifter) skriver, at hans firma har en masse spil i ovnen. Han nævner da også titler som »Twin Ranger«, »Super Pinball« og »Super Elite«. Hvad de går ud på er også nævnt, men ingen kommentarer fra min side. Disse spil er så ordinære og fatasiløse at det gør helt ondt. Hvorvidt de nogensinde bliver til noget er en helt anden side af sagen!

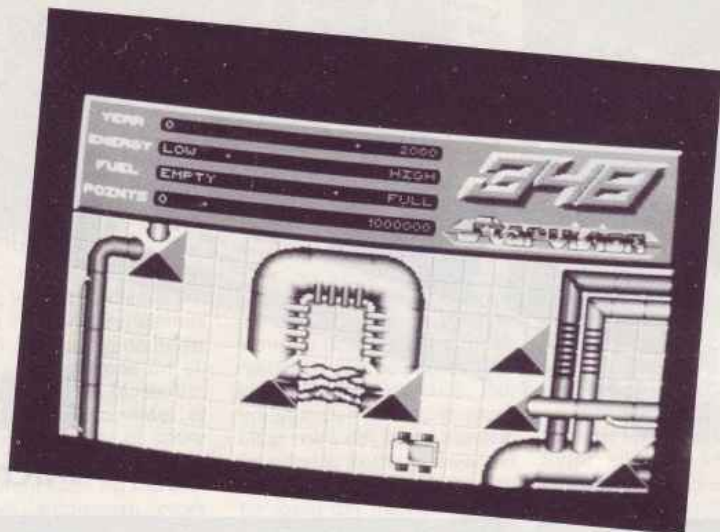
En enkelt nævneværdig bemærkning i Sølvasons brev er, at han og diverse andre gameloonies har lavet storyboardet til (og jeg citerer:) »verdens fedeste, og mest ultimative super-mega-game«. Starvision forstår virkelig at bruge ordene, hva'?!

Når, herefter følger så en lang udredning til spillet (»Starfighter one«, Red.) som i mine øjne er totalt urealistisk og uprogrammerbart. Som en afsluttende bemærkning bruger Ivan denne frase: - »Stjernerutinen skal f.eks. ligne den TriStar Crackers bruger«. Fy, skamme sig, Sølvason. Er du ikke et seriøst softwarefirma, der afskyr softwarepirater?

Grunden til at dette spil var nævnt i brevet, var fordi der endnu ikke havde meldt sig en programmør til at varetage udviklingen. Det er senere kommet mig for øre, at den eneste, der meldte sig til projektet (og desuden fik overdraget opgaven) er een af Starvisions mest ukompetente programmører.

Starvision Int.
Ydermere fortæller Silverstone at han planlægger at sælge firmaet Starvision Software Aps. til Discovery Software. Det begrunder han med at han er den eneste af de tre ejere, der ønsker at fortsætte firmaet med det nuværende navn. I følge pålidelige kilder





så skal der nok vise sig at være en anden og mere presserende grund.



Jeg tvivler nu på at Discovery køber Starvision, da aktiverne i mit kendskab ikke udgør andet end et skrivebord vurderet til 200 kr., og et lejet lokale på Amager. På den anden side hvis skattefradragsreglen for underskudsgivende firmaer eksisterer i USA, så vil det nok være en god investering for Discovery?

Under alle omstændigheder så har Ivan nu lukket Starvision, og sammen med en halvkendt amerikansk computerfigur, Alexander Gloss, har han stiftet firmaet Starvision International. Alexander er manden bag de store Amiga udstillinger, Ami-Expo. Disse udstillinger kommer snart også til Europa, og Gloss har lovet Ivan standplads på alle udstillingerne.

Hvordan det nye Starvision skal køre er meget uvist. Både Thomas Zelikman og Kenneth Bernholm har forladt Ivan, så der er ikke mange programmører tilbage. De der er blevet (hvor mange vides ikke) skulle efter sigende hovedsageligt være grafikere, og de enkelte tilbageblevne programmører skulle ikke være blandt de bedste.

Men lad os nu vente og se hvordan det hele arter sig for Starvision Int.

Udover at udøve grafitti udgiver Rolf sammen med en anden tegner, et eget tegneserieblad, som de kalder »Voodoo-Comics«. Rolf forklarer også, at for at få den bedste inspiration, når der skal tegnes lede ninjaer og grusomme aliens til diverse spil, har han brug for sin 2000'er, 1 pakke smøger, et par liter cola (Coke, of course!) og fuldt tryk på sin hiphop/housemusik. Rolf er forresten også musiker. Vi erfarer at Rolf faktisk er forsanger i det danske rapband »Pulle-Blåsyre«, hvor ingen af bandets medlemmer har begreb om musik.

Hans nuværende projekter tæller bl.a. spillene »Imagina« og »Tower of Death«. Programmørerne bag disse spil er som nævnt i de forrige numre, henholdsvis Kenneth Bernholm og Thomas Zelikman. Rolf siger, at det desværre ta'r sin tid at tegne god grafik til sådanne spil, men at han endnu er ved godt mod.

Rolf er det perfekte eksempel på en computerfreak. Han er skingrende hamrende freaket og hans store forbillede er en fiktiv person ved navn Onkel Uffe.

The Last One

For at gøre en ende på vores lille »passiar« om grafikere, så vil jeg afslutningsvis komme ind på livet af Torben Bakager. Yes, det er ham der i sidste nummer af denne rappe artikelserie blev afsløret som Søren »Sodan« Grønbechs medsammensvorne.

Torben Bakagers karriere startede mdd »Tiger Mission«. Han gik i 1.g. på en kostskole ude på bøhlandet, og han var åbenbart ikke den mest entusiastiske gymnasieelev på skolen. Da Kele-Line blev oprettet, kom Torben via Grønbech og Thomas »Tiger Mission« Larsen i kontakt med Keld Jensen. Torben blev lovet guld og grønne skove, så han daffede ud af skolen lige før slutningen af semestret.

Så gjorde han grafikken til »Tiger Mission« færdig, og fik den sendt vel afsted til Thomas. Så gik han igang med »Vikings« grafikken, som mildt sagt ikke var af det flotteste. Derefter blev det afleveret og pudsigt nok, så udkom »The Vikings« flere måneder før »Tiger Mission«.

Da gulvet så småt begyndte at knirke under Keld Jensens »imperium« (Hm, hm! Red.), bakkede Torben lige så stille ind i en sidegade, hvor han stødte på World Games. Dette samarbejde bev aldrig helt til noget, da Torbens gode ven (gæt hvem!) Søren, hvade Starvision Software Aps. på tegnebordet.

Torben rykkede ind sammen med resten af Starvisions programmører (på det tidspunkt kun Søren, Red.) i de på Amager lejede lokaler. Her arbejdede han så godt og vel i 6 måneder, før han ligesom Søren Grønbech og Julian Laffaye, blev købt ud af Discovery Software. Her arbejder han så den dag i dag, og efter min egne beregninger at dømme, så må han tjene ganske godt. Det kan du også komme til, hvis du har det grafiske bagland i orden, og lidt liflig imagination.

Kontakt et softwarefirma, og tjen dine første ærlige penge. Det giver godt at være spilgrafiker. Man tjener typisk 20-30% af spillets totale royaltypulje, hvilket normalt svarer til 30-40.000 kroner (til tider mere!). Prøv at forestille dig hvor meget du ville tjene hvis du lavede grafik til 5-6 spil om året....

EBONSTAR

EbonStar is swift action competition wrapped in an electrifying arcade style format. Exceptionally unique and challenging, EbonStar will thrill you with it's dramatic sound, realistic graphics, and options to four players and man vs man or machine. Seize the challenge of EbonStar, pick up your copy today!

EBONSTAR

The warp's fathomless depths

The warp begins to explode as opponent is shot down

Ebonstar

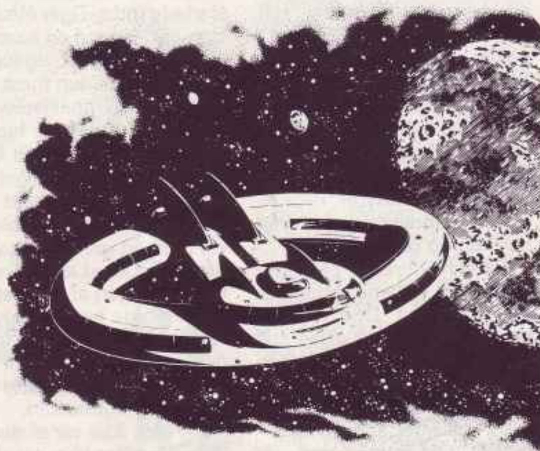
MicroIllusions, Amiga.

Det amerikanske softwarehus MicroIllusions har på rekordtid formået at skabe stor anerkendelse og opmærksomhed omkring deres produkter, med successer som »Fairytale Adventure« og »Fire Power«.

Ebonstar er på mange måder et meget simpelt spil. Man styrer sit lille rumskib omkring over en ternet baggrund, mens man gør hvad man kan for at undgå at blive suget ind i et »sort hul«, der hele tiden bevæger sig rundt på banen. Ved hjælp af nogle særlige »kraftstråler« kan man skubbe andre rumskibe ind i hullet, og de andre rumskibe behandler dig naturligvis på samme måde. Omkring det sorte hul cirkler en »Zarch«, som kun kan uskadeliggøres, hvis man rammer den helt præcis, vinkelret med den stråle den usender mod »hullet«. Sker det rykker man videre til næste level med flere fjendtlige rumskibe og forskellige andre forhindringer.

Efter den flotte grafik i f.eks. Fairytale virker Ebonstar umiddelbart ret skuffende og en smule kedelig, selv om animeringen er rimelig god. Lyden ligger desuden milevidt under Amiga-standard.

Det bedste ved spillet er den gode manual (klar og kortfattet), de mange options og ikke mindst muligheden for flerspiller-action. Op til 4 personer kan spille samtidig (selv om det så bliver lidt trangt med pladsen omkring tastaturet!). På den måde kan man danne hold osv. og dette gør, at Ebonstar på trods af sin simplicitet faktisk bliver ganske underholdende.



+: Velpræsenteret. Flerspiller-action.

-: Lyden og grafikken. Lidt simpelt.

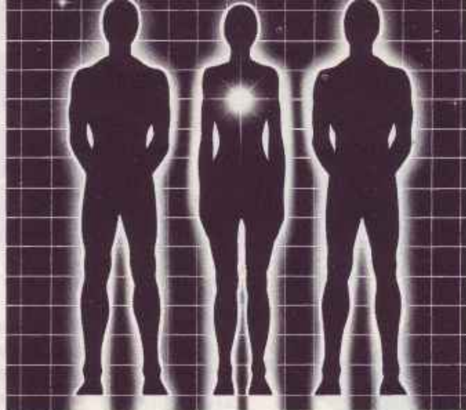
Grafik....................70%
Lyd.......................45%
Præsentation..............85%
Underholdning.............75%
Pris/Kvalitet.............70%

Søren.

FEUD

Mastertronic

C-64/IBM, disk.



Den opmærksomme læser har naturligvis allerede undret sig over, hvad de tre bogstaver I-B-M laver i et sobert Commodore-magasin. Min gamle fumlegænger af en diskettestation (C-1541) undrede sig tilsyneladende også, da jeg forsøgte at loade et IBM-spil ind i den (knas, skraat, banke, banke!.... ?READ ERROR). FEUD kommer nemlig på en såkaldt multi-format disk, hvor IBM-versionen ligger på den ene side, mens brødkasseudgaven ligger på den anden. Simpelt! Alligevel er det lykkedes for Mastertronic at kludre i det med instruktionerne. Disketten skal IKKE, som angivet, indsættes med label-siden opad, men derimod med denne side nedad!

Som anmelder vænner man sig jo efterhånden til lidt af hvert fra softwarehusenes side, og de tog mig da heller ikke lang tid at finde ud af, hvor fejlen lå. Når Mastertronic bruger multiformatet er det selvfølgelig for at spare penge. De stakkels 64' ejere må så pænt finde sig i, at programmet automatisk ryger 2-3 prisklasser op (hvilket nærmest er en naturlov overalt hvor IBM er involveret!). Så meget desto mere ærgerligt bliver det, når spillet ikke engang er noget ved.

FEUD betyder »slægts-fejde« og det er præcis hvad du kommer ud for i dette middelmådige arcade-adventure. Ideen er ellers god nok: Du, troldmanden Learic, er røget uklar med din bror Leanoric og tiden er kommet, hvor det endelige slag skal stå. Du starter foran din middelalderhytte, hvorfra du skal ud at samle urter til forskellige spells, som du skal bruge i kampen mod din bror.

Spillet lever desværre ikke op til plottet. Lyden begrænser sig til en dødirriterende jingle, der hurtigt får dig til at række ud efter volumenknappen på din monitor. Grafikken er i og for sig ganske nydelig (omend lidt Spectrum-agtig...), men i stedet for at scrolle skifter hele skærmbilledet, hver gang man bevæger sig ud over kanten af spilområdet. Af samme grund bliver det aldrig til nogen egentlig kamp mellem dig og Leanoric, for når du endelig har fået bikset nogle spells sammen og møder din arvefjende bliver alt kaos. Leanoric fiser afsted som om han havde isterninger i bukserne, og pga. de bratte skræmskift bliver det fuldstændigt umuligt at orientere sig. Det hele er med andre ord overstået i løbet af nogle brøkdele af et sekund. Herefter kan man så begynde forfra - eller man kan lade være. Selv er jeg ikke i tvivl!

+: God idé. **-: Skidt spil.**

Grafik	**70%**
Lyd	**45%**
Præsentation	**50%**
Underholdning	**30%**
Pris/Kvalitet	**40%**

Du tror måske det er løgn, men det er ganske vist: ENHVER kan idag lave sit eget adventurespil. Alt hvad der kræves er en god ide og en del tålmodighed.

»Bigby's hytte«

Do it yourself!

Hvis du ved en smule om BASIC, og f. eks. ved, hvad variabler er, så kan jeg anbefale LIST!'s adventure-system. I premiere-nummeret af dette - vores nye søsterblad, finder du bl.a. et programeksempel, som vil være til uvurderlig hjælp i den henseende. Hvis du har en dedikeret adventure-compiler, som »The Quill« eller »The Graphic Adventure Creator« (GAC), kunne det ikke være lettere, men uanset hvordan du gebærder dig - teknisk - så er der alligevel et par ting du bør huske.

Tænk dig om! (- for en sikkerheds skyld...)

Start i det små, og gem det store 200-lokaliteters mega-adventure til senere, når du har fået lidt mere erfaring. Og husk altid, at nedfælde ALT på papir, før du går igang. Fristelsen til straks at kaste sig over tastaturet, for at realisere sine ideer er stor, men hvis du vil have et ordentligt slutreslutat, bør du modstå denne fristelse og først skrive en detaljeret plan over, hvad der skal ske, og ikke mindst hvorfor! Det er ligesom når man skal lave en film. Her går man jo heller ikke bare lige ud og filmer, hvad man nu kommer i tanker om! Du må først lave et manuskript eller en drejebog! Dette kan gøres på utallige måder, men det er i hvert fald vigtigt, at du har manuskriptet i orden, før du tager fat på det tekniske. Nedenfor har jeg skitseret en metode, som vil spare dig for en masse tid og besvær og sikre dig hovedkuls ud i programmeringen!

Gå systematisk frem

Allerførst skal du vælge en genre. Klassiske genrer i eventyrspil er science fiction, horror, fantasy osv., men du kan også være original, og her sætter kun fantasien grænsen!

Nu beslutter du dig for plottet, dvs. du finder på det overordnede mål med spillet. Befri prinsessen fra den grusomme drage (fantasy), red jorden fra en invasion fra rummet (science fiction), overlev en nat i Draculas borg (horror), gør din fysiklærer til grin overfor resten af klassen (originalt!).... Mulighederne er endeløse! Hvis du mangler ideer, så kan du sikkert hente inspiration fra film, bøger eller for den sags skyld fra andre adventurespil (men nu ikke noget med at skrive af!). Skriv et kort referat af handlingen i spillet. Du kan allerede her begynde at gøre dig tanker om, hvilke problemer du vil plage den sagesløse spiller med.

Når du har truffet en endelig beslutning om spillets mål, skal du tegne et kort over lokaliteterne, præcis på samme måde som du gør (eller bør gøre!), mens du spiller (se IC RUN nr. 11/87 s. 26!). Hvis det er første gang du forsøger dig som adventure-skribent, så husk: Small is beautiful!

Problemer!

Endelig kan du gå igang med den vigtigste ingrediens i alle adventurespil, problemerne! Det bedste råd jeg kan give på dette punkt er, at du spiller så mange andre adventures som muligt, og lægger mærke til hvilke typer af problemer, der dukker op. Du vil opdage, at selv om mange ting virker forskellige, er der en lang række grundproblemer, der dukker op igen og igen. Mange problemer består f. eks. i at undersøge en ting for at finde en anden! Der er mange ideer at hente på den måde, men pas nu på ikke at kopiere! Også her kan det stærkt anbefales, at du skriver det hele ned. Du er nu klar til den tekniske planlægning, hvor der skal fastlægges en masse variabler (i Quill hedder de »Flags«, men uanset hvad man kalder dem, så skal der bruges en allerhelvedes masse af dem, og det er NØDVENDIGT at du skriver dem alle ned!).

Du bør også gøre dig visse tanker om sværhdsgraden. Der kan findes nemme og svære problemer, og begge dele er okay, så læge de vel og mærke er LOGISKE! Lad det være sagt med det samme: Intet er nemmere at lave end et umuligt spil, men hvis det ikke overholder visse, logiske principper, - ja så er der simpelthen ingen der gider beskæftige sig med det! Hvis dit spil f. eks. kræver at spilleren - for at åbne en dør - skal snurre tre gange rundt om sig selv, slå sig selv i hovedet med en spegepølse og hoppe i ottetaller på eet ben med den ene finger i øret, altimens han fremsiger den Islamiske trosbekendelse 3 gange bagfra, så bør du gøre to ting. 1) Drop hele ideen med at lave dit eget adventurespil, 2) Bestil tid hos en psykolog.

Du bestemmer!

Som du nok har forstået kræver det meget tid og tålmodighed at lave sit eget eventyr. Men jeg kan til gengæld garantere, at det er alt besværet værd! For faktisk skaber man ikke bare et spil. Man skaber en helt ny verden, og man kan forme den præcis som man vil have den! Du bestemmer selv, hvad der skal ske, og den ultimative fornøjelse får du, når du ser din familie og dine venner plumpe lige lukt i dine nøje udlagte fælder!

Hvis du troede det var sjovt at SPILLE adventures, så prøv engang at SKRIVE dem! Og når dit spil langt om længe er færdigt, så send det til...

HI RES

```
0 REM *** DETTE LILLE HIRES SHOW ***
1 REM ***                        ***
2 REM ***                        ***
3 REM *** VED AT AENDRE TALLET   ***
4 REM *** .1 I LINIE 32 FAAR MAN ***
5 REM *** ET NYT MØNSTER, OG VED ***
6 REM *** TRYK PAA '*' SKER EN   ***
7 REM *** FORANDRING I UDSEENDET ***
8 REM *** AF MØNSTERET...        ***
9 REM ***                        ***
10 PRINT"J":Y2=-3:X2=1
11 FORI=0TO999:POKE1024+I,16:NEXT
12 FORI=0TO30:READA:POKE32768+I,A:NEXT
14 DATA 169,0,141,15,128,169,32,141,16,128,162,0,169,0,157,0,64,232,208,248,238
16 DATA16,128,173,16,128,201,64,208,236,96
18 SYS32768:POKE53281,0:POKE53280,0:POKE53272,28:POKE53265,59
20 X=160:Y=100
22 GOSUB100:X1=X:Y1=Y:X3=X:Y3=Y:X4=X:Y4=Y
23 X=320-X:Y=200-Y:GOSUB100
24 X=X3:Y=Y3:Y=200-Y:GOSUB100
25 X=X4:Y=Y4:X=320-X:GOSUB100
29 X=X1:Y=Y1
30 X=X+X2:Y=Y+Y2
32 Y2=Y2+.25
34 IFX<1THENX=1:X2=-X2
36 IFX>319THENX=319:X2=-X2
38 IFY<1THENY=1:Y2=-Y2
40 IFY>199THENY=199:Y2=-Y2
42 GETT$:IFT$="*"THEN46
44 GOTO22
46 PRINT"X";
47 POKE53270,216
48 PRINT"SSDFGKCVSDFKJOIUDFHKNSFKHJHKLKERJOIFKJKJLGKNBUYTQUERBMNMNVKJKJFHKLKJ";
50 GOTO48
100 BY=8192+INT(Y/8)*320+8*INT(X/8)+(YAND7)
101 POKEBY,(PEEK(BY)OR(2↑(7-(XAND7))))
102 RETURN
```

JOKER!

```
0 POKE53272,28
1 FORI=0TO31:READA:POKE12288+I,A:NEXT
10 DATA0,0,0,4,0,0,0,0
12 DATA0,0,4,10,4,0,0,0
14 DATA0,0,10,4,10,0,0,0
16 DATA0,17,10,4,10,17,0,0
18 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT"J"
20 FORI=1TO150:A=INT(RND(1)*1000)+1:POKE1023+A,0:POKE55295+A,INT(RND(1)*16)+1
21 NEXT
22 A=INT(RND(1)*1000)+1
24 POKE1023+A,0:POKE55295+A,1
26 FORQ=1TO70:NEXT
28 POKE1023+A,1
30 FORQ=1TO70:NEXT
32 POKE1023+A,2
34 FORQ=1TO70:NEXT
36 POKE1023+A,3
38 FORQ=1TO70:NEXT
40 POKE1023+A,2
42 FORQ=1TO70:NEXT
44 POKE1023+A,1
46 FORQ=1TO70:NEXT
48 POKE1023+A,0
50 FORQ=1TO70:NEXT
52 POKE1023+A,32
54 POKE55295+INT(RND(1)*1000)+1,INT(RND(1)*15)+1:B=INT(RND(1)*1000)+1
56 POKE1023+B,0:POKE1023+B,32:GOTO22
```

C-64

GÆT!

```
3 REM
10 PRINT"JM DETTE ER GAETTELEG MED TAL"
12 POKE53281,0:POKE53280,0
14 INPUT "INDTAST TAL GRAENSE ";TG
16 IFTG<1THEN14
18 TA=INT(RND(1)*TG)+1
20 INPUT "X GAET TALLET ";TY
22 IFTY<TATHENPRINT"MIT TAL ER STØRRE"
24 IFTY>TATHENPRINT"MIT TAL ER MINDRE"
26 IFTY=TATHEN100
28 GH=GH+1:GOTO22
100 PRINT"JHURRA! HURRA"
102 PRINT"XDU GAETTEDE TALLET PAA";GH;" "
104 GH=0
106 INPUT"VIL DU PRØVE IGEN(J/N)";SV$
108 IFSV$="J"THENRUN
110 END
```

SMOOTH LINE

```
10 clr:restore:adr=50000
20 fort=1to4:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:print:printchr$(147)chr$(18)" (c) ic run / list 1988 ":print:print
70 printchr$(18)" smooth line ":print:print"syntaks:":print:print"sys 50000,";
80 print"linje,specifikation,hastighed":print:print:print"slukkes med: sys 5";
90 print"0000,0":print:print:print"sys 50000,8,1,1"chr$(145)chr$(145)chr$(145)
100 data 32,235,195,120,32,241,183,224,1,176,3,76,225,195,202,224
110 data 25,144,3,76,72,178,138,10,10,10,24,105,50,141,233,195
120 data 24,105,8,141,234,195,169,3,133,252,169,216,133,251,169,40
130 data 24,101,251,133,251,144,2,230,252,202,16,242,32,241,183,224
140 data 3,165,251,141,230,195,165,252,141,231,195,144,3,76,72,178,10990
150 data 142,227,195,32,241,183,224,5,144,3,76,72,178,224,3,240
160 data 249,224,1,144,245,142,229,195,169,1,141,26,208,169,127,141
170 data 13,220,169,7,141,20,3,169,196,141,21,3,169,231,141,232
180 data 195,173,233,195,141,18,208,169,40,141,228,195,169,27,141,17
190 data 208,88,96,100,100,0,100,100,100,100,100,120,169,129,141,13,10430
200 data 220,169,240,141,26,208,169,200,141,22,208,169,49,141,20,3
210 data 169,234,141,21,3,88,96,36,251,36,252,36,251,36,252,173
220 data 232,195,141,22,208,173,18,208,205,234,195,208,248,160,8,136
230 data 16,253,169,200,141,22,208,173,233,195,141,18,208,173,232,195
240 data 56,237,229,195,141,232,195,201,223,208,57,169,231,141,232,195,12311
250 data 173,230,195,133,251,173,231,195,133,252,160,0,177,251,72,200
260 data 177,251,136,145,251,200,192,39,208,245,104,174,227,195,208,2
270 data 169,32,224,2,240,2,145,251,224,0,208,8,206,228,195,16
280 data 3,32,235,195,169,1,141,25,208,76,49,234,-1,9098
```



Man får tit lyst til lidt afveksling og adspredelse i sine til tider kedsommeligt opbyggede BASIC-programmer, og hvad er så mere nærliggende, end at gribe til denne lille vidunderlige rutine: Smooth Line. Den giver dig nemlig mulighed for, at manipulere med en vilkårlig skærmlinje på tre (3) ensartede, men alligevel forskellige måder.

Programmet er opbygget på en sådan måde, at karaktererne på den valgte skærmlinje, ruller fra højre til venstre med en af dig valgt hastighed. Hastigheden kan variere mellem 1, 2 eller 4, og som du sikkert har fattet, så drejer det sig om, hvor mange bits, der bliver rykket ad gangen. Du skal selvklart også vælge, hvilken skærmlinje du vil manipulere, og det skal selvfølgelig angives ved et tal mellem 1 og 25.

Som før nævnt, så er der tre muligheder. De skal angives under angivelsen specifikation, og specificeres med henholdsvis 0, 1 og 2. Den første mulighed (0) går ud på, at alle 40 karakterer på linjen glider væk, hvorefter rutinen automatisk slukkes. Altså mere eller mindre, en linjesletter.

Anden mulighed (1) derimod, sletter ikke noget som helst. Den tager den karakter, der er helt ude i venstre side og flytter den over i højre. Dermed opnås der en slags rotationslinje, hvor meddelelsen på linjen bare bliver ved med at køre rundt, ligesom en improviseret lysavis.

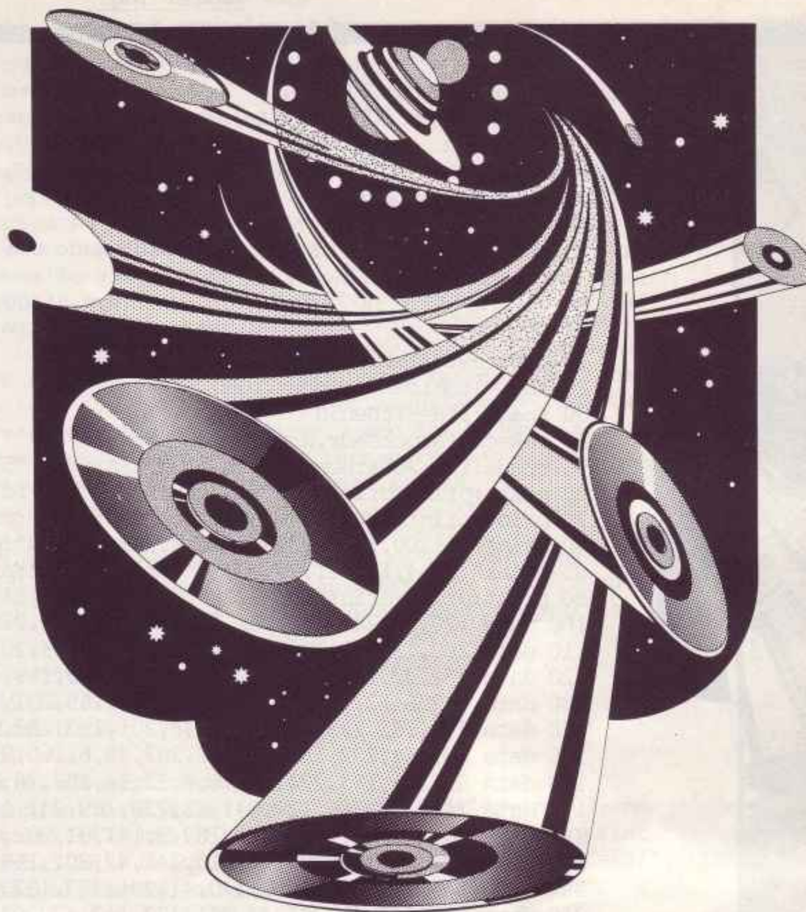
Tredje og sidste mulighed (2), udfører næsten det samme som mulighed nr. 2, blot flytter den ikke karakteren fra venstre side over i højre. Derved kan du, ved at sætte nye bogstaver i højre side, selv kreere dine egne lysaviser, for den nye karakter bliver rullet over mod venstre i forlængelse af den allerede eksisterende tekst.





Smooth Line





Raster Tube

Dette program er intet mindre end en roterende tube. Hvordan skal det så forstås? Jo, ser du, en hel masse farver, som du i øvrigt selv har mulighed for at definere, starter med at være nogle bitte-, bittesmå linjer. Derefter bliver de større og større, indtil de når et hvis punkt, hvorefter de så formindskes til det rene intet. Denne effekt giver rent faktisk en roterende tube, som virkelig er overlækker og snuskedejlig.

En forklaring er delvist givet i programmet, men der er to væsentlige ting du bør vide. Hastighed og linje giver så'rn set sig selv, mens skærmareal nok kan være sværere at forstå. I denne intrigefyldte specifikation er der tre muligheder.

1. Tuben vises over hele skærmen.
2. Tuben vises kun på baggrundsskærmen
3. Tuben vises kun i borderen.






M.h.t. at skifte farver, så forholder det sig således, at der allerede er defineret nogle grundfarver i programmet. Hvis du vælger at benytte dem, så skal du kun angive startlinje, skærmareal og hastighed. Når du selv vil definere dine farver, så angiver du de tre ovennævnte specifikationer samt fire nye, nemlig de fire farver

Vi vil have tuben til at rotere på linje tolv, den skal fylde hele skærmen, den skal køre med hastighed 2 (d.v.s., at den kun rykker hveranden gang rasteren fiser over skærmen) og vi vil bruge brune farver på sort, i stedet for de indbyggede blå på sort. Så gør vi da bare så'rn her :

sys 51200,12,1,2,0,10,8,9

```
10 clr:restore:adr=51200
20 fort=1to8:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:print:printchr$(147)chr$(18)" (c) ic run / list 1988 ":print:print
70 print:printchr$(18)" raster tube ":print:print"syntaks:":print:print"sys";
80 print" 51200,linje,skaermareal,hastighed":print"eller:":print"sys 51200,";
85 print"(...),farvel,-2,-3,-4":print:print:print"slukkes med: sys 51200,0"
90 print:print:print"sys 51200,20,1,1"chr$(145)chr$(145)chr$(145)
100 data 120,32,241,183,202,16,3,76,94,202,224,20,144,3,76,103
110 data 200,138,10,10,10,24,105,50,141,45,201,169,141,133,251,133
120 data 252,32,241,183,202,224,0,240,15,169,44,224,2,240,7,224
130 data 1,208,52,133,251,36,133,252,165,251,160,0,162,1,153,206
140 data 201,153,223,201,153,238,201,153,253,201,153,13,202,153,29,202,10692
150 data 153,44,202,153,59,202,202,48,6,160,3,165,252,208,223,120
160 data 32,241,183,224,1,176,6,32,94,202,76,72,178,224,6,176
170 data 246,120,169,127,141,13,220,169,241,141,26,208,169,192,141,20
180 data 3,169,201,141,21,3,169,3,141,91,202,169,7,141,92,202
190 data 202,142,46,201,169,15,141,42,201,169,14,141,43,201,169,6,10123
200 data 141,44,201,160,0,140,41,201,177,122,201,44,208,24,32,241
210 data 183,142,41,201,32,241,183,142,42,201,32,241,183,142,43,201
220 data 32,241,183,142,44,201,160,43,190,253,200,189,41,201,153,64
230 data 3,136,16,244,173,45,201,141,18,208,160,1,140,25,208,140
240 data 90,202,136,140,93,202,169,27,141,17,208,169,0,141,62,3,10223
250 data 141,109,3,169,11,141,63,3,141,108,3,88,96,0,2,0
260 data 1,2,3,0,0,1,1,2,2,3,3,0,0,0,0,1
270 data 1,1,1,2,2,2,2,3,3,3,3,0,0,1,1,2
280 data 2,3,3,0,1,2,3,0,2,0,0,0,0,0,0,169
290 data 1,141,25,208,206,93,202,48,3,76,183,201,173,93,3,72,3037
300 data 173,46,201,141,93,202,160,14,185,78,3,153,79,3,136,16
310 data 247,104,141,78,3,206,90,202,16,30,173,77,3,72,169,1
320 data 141,90,202,160,6,185,70,3,153,71,3,153,95,3,136,16
330 data 244,104,141,70,3,141,94,3,206,91,202,16,30,173,69,3
340 data 72,169,3,141,91,202,160,2,185,66,3,153,67,3,153,103,7945
350 data 3,136,16,244,104,141,66,3,141,102,3,206,92,202,16,23
360 data 174,64,3,173,65,3,141,64,3,141,106,3,142,65,3,142
370 data 107,3,169,7,141,92,202,173,45,201,141,18,208,76,49,234
380 data 160,0,173,33,208,72,173,32,208,72,234,185,62,3,141,32
390 data 208,141,33,208,162,0,202,16,253,200,36,252,185,62,3,141,8546
400 data 32,208,141,33,208,162,8,202,16,253,200,185,62,3,141,32
410 data 208,141,33,208,162,9,202,16,253,200,185,62,3,141,32,208
420 data 141,33,208,162,8,202,16,253,200,234,185,62,3,141,32,208
430 data 141,33,208,162,8,202,16,253,200,234,185,62,3,141,32,208
440 data 141,33,208,162,9,202,16,253,200,185,62,3,141,32,208,141;10121
450 data 33,208,162,8,202,16,253,200,185,62,3,141,32,208,141,33
460 data 208,162,7,202,16,253,200,234,192,48,240,3,76,203,201,104
470 data 141,32,208,104,141,33,208,76,47,201,1,3,7,10,169,129
480 data 141,13,220,169,240,141,26,208,169,49,141,20,3,169,234,141
490 data 21,3,88,96,-1,8038
```

COLOR FADE

Når man skal skifte baggrundsfarver på vores allesammens lille kæledægge, brødkassen, alias Commodore 64, så forsiggår det på en temmelig primitiv facon. Det siger bare BANG, og så er den nye farve smækket på skærmen, uden nogen hensyntagen til, at det giver dårlige øjne at springe så brat fra den ene farve til den anden???

Never mind. På Amigaen kan man fade farverne ind i hinanden, så man kan undgå disse førnævnte pludseligheder. På 64eren er det 'a whole lot' mere beværligt, for der er jo ikke rigtigt nogen sammenhæng mellem de forskellige farver. Derfor er det svært at justere fadningerne ordentligt, men jeg synes nu nok, at det er lykkedes mig meget godt.

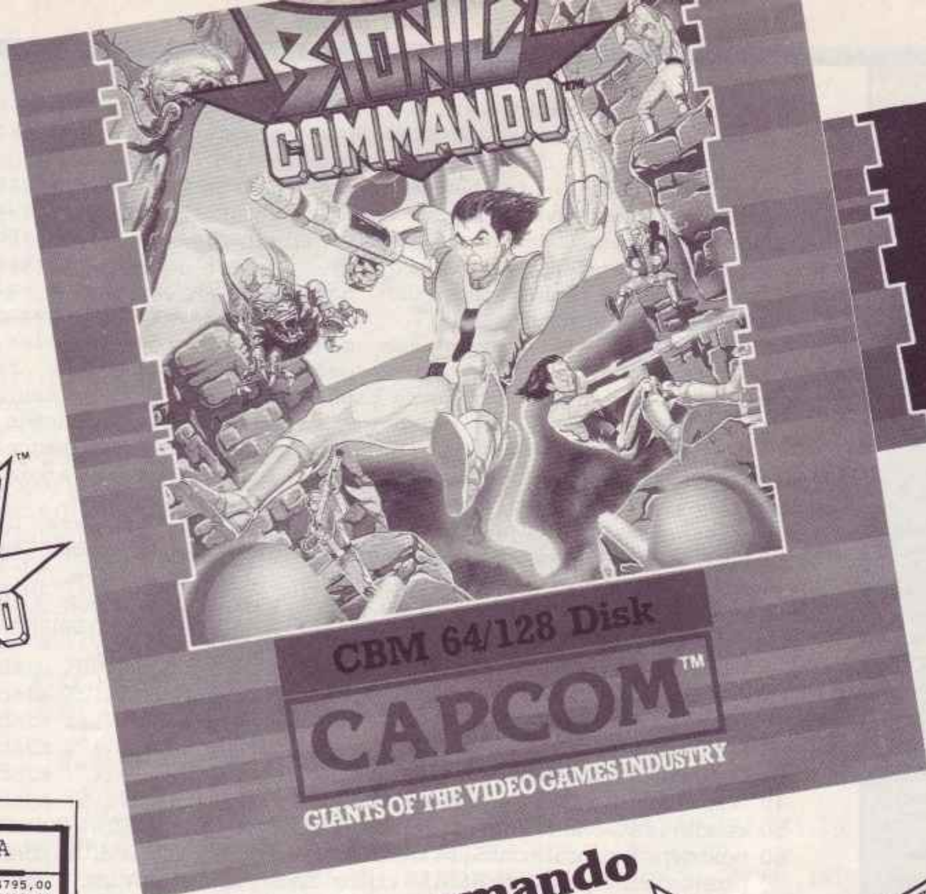
Du skal simpelthen bare angive de to nye skærmfarver samt hastigheden, så klarer programmet resten. Den første angivelse skal være borderfarven, den anden skal være baggrundsfarven og så skal den sidste selvfølgelig være hastigheden. Sidstnævnte er en forsinkelse, der angiver hvor stor pause, der skal være mellem farveskiftene.

Først fades farverne ned til sort, hvorefter de ruller op til de nye farver. Det gør de ud fra tre komplicerede tabeller, der rummer næsten alle mulige farvesammensætninger. Der kan dog godt forekomme nogle tilsyneladende malplacerede farver, men det hænger sammen med den førnævnte store adskillelse farverne imellem.

Hvis vi vil lave borderen lysegrøn og baggrunden mellemgrå, med forsinkelsen fem, så indtaster vi bare nedenstående linje, og efter et par hede farveudskejelser, så er skærmen som ny:

sys 49152,13,12,5

```
10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to6:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:print:printchr$(147)chr$(18)" (c) ic run / list 1988 ":print
70 print:print:printchr$(18)" color fade ":print:print:print"syntaks:":print
80 print"sys 49152,farve1,farve2,forsinkelse":print:print:print:print
90 print"sys 49152,13,15,4"chr$(145)chr$(145)chr$(145)
100 data 120,32,241,183,224,16,144,3,76,72,178,142,119,193,32,241
110 data 183,224,16,144,3,76,72,178,142,120,193,32,241,183,224,16
120 data 144,3,76,72,178,142,86,193,142,125,193,120,173,32,208,32
130 data 59,193,165,170,141,121,193,165,168,133,251,165,169,133,252,173
140 data 33,208,32,59,193,165,170,141,122,193,165,168,133,253,165,169,11002
150 data 133,254,169,241,141,26,208,169,187,141,20,3,169,193,141,21
160 data 3,169,127,141,13,220,169,1,141,18,208,141,25,208,169,27
170 data 141,17,208,88,32,87,193,206,125,193,16,248,173,86,193,141
180 data 125,193,172,121,193,48,8,177,251,141,32,208,206,121,193,172
190 data 122,193,48,8,177,253,141,33,208,206,122,193,173,121,193,24,10719
200 data 109,122,193,201,254,208,205,162,2,173,86,193,141,125,193,32
210 data 87,193,206,125,193,16,248,202,16,239,173,86,193,141,125,193
220 data 169,0,141,121,193,141,122,193,173,119,193,32,59,193,165,170
230 data 141,123,193,165,168,133,251,165,169,133,252,173,120,193,32,59
240 data 193,165,170,141,124,193,165,168,133,253,165,169,133,254,32,87,12034
250 data 193,206,125,193,16,248,173,86,193,141,125,193,172,121,193,204
260 data 123,193,240,4,144,2,176,8,177,251,141,32,208,238,121,193
270 data 172,122,193,204,124,193,240,4,144,2,176,8,177,253,141,33
280 data 208,238,122,193,173,32,208,41,15,205,119,193,208,192,173,33
290 data 208,41,15,205,120,193,208,182,76,164,193,41,15,168,170,185,11556
300 data 126,193,168,185,158,193,133,168,200,185,158,193,133,169,138,168
310 data 185,142,193,133,170,96,100,173,18,208,201,10,208,249,173,17
320 data 208,10,176,243,96,0,6,4,14,5,3,13,0,9,2,8
330 data 10,7,0,11,12,15,1,0,0,100,100,100,100,100,0,4
340 data 2,0,0,0,0,2,2,2,2,4,4,0,0,4,0,4,6327
350 data 2,5,2,4,1,5,3,1,4,1,2,6,3,3,101,193
360 data 108,193,114,193,120,169,129,141,13,220,169,240,141,26,208,169
370 data 49,141,20,3,169,234,141,21,3,88,96,169,1,141,25,208
380 data 141,18,208,76,126,234,-1,5001
```





Bionic Commando

Go!, Commodore 64/128



Da redaktøren smækkede dette spil i hånden på mig, og bad mig teste det, sagde jeg »WAUW«. Indpakningen så mildt sagt fristende ud, og alt lod til, at det var CAPCOM selv der stod for konverteringen. Det er nemlig deres logo der står på forsiden af emballagen, så jeg havde ingen anelse om, at det i realiteten er Go! der står bag. Det fandt jeg først ud af, da spillet VAR loadet ind.

Go! eller U.S. Gold for den sags skyld, må åbenbart have et meget tæt samarbejde med CAPCOM. Der er nemlig i indpakningen et lille pas du kan bruge til at vinde en rejse inkl. hotel og lommepenge til San Fransisco med. Alt hvad du skal at gøre er at udfylde dette lille pas og sende det ind til det U.S. Gold-ejede Go!. Så deltager du i en konkurrence om førnævnte konkurrence, en transportabel CD-afspiller og 25 U.S. Gold sweatshirts.

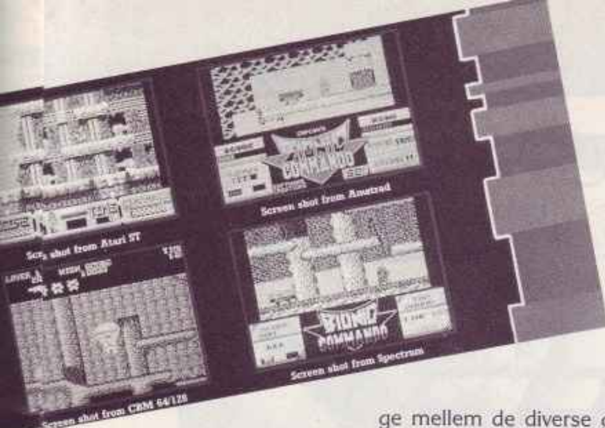
Well, nok om det. Jeg var stadig ellevild, og min hånd rystede helt, da jeg smed disken ind i drevet. Så satte jeg brødkassen i gang med at finde spillet, og efter godt og vel et lille minuts tid, så havde byte'ne fundet deres respektive pladser i maskinens RAM.

Jeg glippede en gang med øjnene, da jeg så det værste syn jeg længe har set, og mine ører foldede sig automatisk sammen om hovedet, da nogle skrækkelige lyde fyldte redaktionslokalet. Meget modvilligt studerede jeg skærmen foran mig, og jeg kunne straks konkludere, at hvis spillet var af samme standard som titelskærmen og musikken, ja så vil køberen af spillet opleve at få et kraftigt drag over næsen. Føj, siger jeg bare!

Jeg skyndte mig at trykke på fireknappen, i håb om at spillet var bare en anelse bedre end det jeg lige havde oplevet. Okay, spillet går igang. En lille mand kommer dalende ned fra nowhere i en lidt større faldskærm. Samtidig spiller en nogenlunde tilfredsstillende melodi i baggrunden, og lidt efter lander manden på noet, jeg vil tro skal være jord.

Så er det den vilde »action« går sin gang. Det er nu for meget sagt, for i mine dage som spilspiller er jeg tit og ofte faldet over action, der er mindst 10 gange mere action-like end dette, Nu har jeg aldrig set arkademaskinen, så nogle egentlige paralleller kan jeg desværre ikke drage. Men jeg tror nu alligevel ikke på at arkaden er li'så smattet, smøret og slasket som Go!s elendige forsøg på en konvertering.

Såvidt jeg kan se, så udspil-



ler handlingen sig på en blanding af forskudte jordstrækninger og pilrådne træer (ihvertfald første bane · længere kom jeg ikke). Rundt på disse gankse fantasiløse, men egentlig udmærket flotte naturkreationer, fiser så en masse forvirrede men kampdygtige soldater (eller lignende). Dem skal man åbenbart skyde, og jeg gjorde selvfølgelig mit bedste. Desværre er det sværere gjort end sagt, og tit endte mine dage langt før tiden var løbet ud.

For at hoppe frem og tilbage mellem de diverse grene slynger man et »etellerandet« (som velsagtens er et reb) op til den ovenliggende forskydningg, og når så modhagen hager sig fast, så trækker man sig op i tovet og begynder at lalle rundt på den nye gren. Hvis rebet rammer noget der ligner et hvepsebo, så får man en sky af prikker efter sig. Disse prikker er dræbende, så det er altså om at få dem skudt ned i en fart.

Til tider, og ganske umotiveret, dukker der ting som medaljer og nye våben op. De daler ned fra himlen, og hvis man når at fange dem, så får man et nyt våben, eller endnu mere ubrugbart · en medalje. Medaljerne gik jeg ikke efter, men et enkelt våben opnåede jeg da at gribe. Man skulle umiddelbart tro, at det ville omforme mig til en ny »Rambo«, men da våbnet blev afprøvet i praksis, viste det sig, at den fjendtlige overmagt straks blev sværere at tilintetgøre. Og så døde undertegnede selvfølgelig!

En ganske pæn game over-melodi drønede ud af højttalerne, og lidt efter dukkede den skrækkelige titelskærm fram. Jeg skyndte mig at slukke...

Bionic Commando er et sikkert tegn på, at Go! ikke har tænkt sig at lave bedre spil end søsterfirmaerne. Jeg ser ikke særlig meget frem til deres næste udgivelser...

+: Hvis man har spillet på arkademaskinen, kan man måske også spille på 64er versionen.

-: JA!!!!

Grafik	**60%**
Lyd	**45%**
Præsentation	**20%**
Underholdning	**55%**
Kvalitet	**NEJ**
Pris	**50%**

Jens



GIANT TEXT



Hvis du har problemer med øjnene... (bare en joke...) O.K..! Hvis du har øjne for store muligheder, mon så ikke det var umagen værd, at kigge Giant Text lidt efter i sømmene? Nu kan du nemlig få forstørret de i ROMen placerede karakterer, eller sågar nogle "chars" du selv har designet, med en faktor 8 til 1 (8:1).

Du bestemmer selv, præcis hvor på skærmen de skal plottes ud, blot skal det være inde for det korrekte areal (32,17). Derved kan du lave små meddelelser eller tekster med gigantiske skrifttyper, der alle kan have forskellige farver. De store versioner af dine bogstaver (eller dippe-dutter) kan iøvrigt sagtens overlappe hinanden, så du kan fremstille flotte mega-utroligt-store 3D-effekter.

Der er syv kriterier, der alle som een skal angives, for at få et kæmpebogstav frem på skærmen: x-koordinatet, y-koordinatet, farven, hvordan det skal skrives, hvorfra karakteren skal hentes og hvilket bogstav det drejer sig om.

X- og y-koordinaterne er udgangspositionerne, mens farven ofcourse er hvilken farve, man vil benytte. Værdier fra 0 til 15 giver den relative farve, mens værdien 16 giver samme farve som den man skriver med med cursoren. Hvordan kan være enten 0 eller 1. 0 angiver, at kun de oplyste felter skal skrives ud, således, at der er mulighed for overlapning, mens værdien 1 simpelthen specificerer, at alle felter skal skrives ud.

Hvorfra er pointeren til karaktersættet. Hvis du selv har designet et sådanne, og har det liggende i hukommelsen, angiver du kun hibyten, altså adressen divideret med 256 (hvis dit sæt f.eks. ligger i adr. $3000 (12288), skal du skrive 48). Hvis du ikke har noget ekstra sæt, så skal du bruge enten 0 eller 1. 0 angiver, at karakteren skal hentes fra det indbyggede karaktersæt i adr. $d000 (53248), og 1 angiver, at der skal hentes fra ROMsættet i adr. $d800 (55296). Hvilken er selvfølgelig bare, hvilken en af de 256 karakterer, der skal plottes ud.

KAPTAJN PEEK & POKE





Giant Text

```
10 clr:restore:adr=52000
20 fort=1to4:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:print:printchr$(147)chr$(18)" (c) ic run / list 1988 ":print
70 print:print:printchr$(18)" giant text ":print:print:print"syntaks:":print
80 print"sys 52000,x,y,farve,hvordan":printspc(9)",hvorfra,hvilken":print:print
90 print"demo:":print:print:print"run 1000"chr$(145)chr$(145)chr$(145):end
100 data 32,241,183,224,33,144,3,76,72,178,142,232,203,32,241,183
110 data 224,18,176,243,142,233,203,32,241,183,224,17,176,233,142,234
120 data 203,32,241,183,224,2,176,223,142,235,203,32,241,183,142,236
130 data 203,32,241,183,142,237,203,173,234,203,201,16,208,6,173,134
140 data 2,141,234,203,172,136,2,136,132,254,169,216,133,253,172,233,12815
150 data 203,165,253,24,105,40,133,253,144,2,230,254,136,16,242,173
160 data 232,203,24,101,253,133,253,133,253,144,2,230,254,165,254,56
170 data 237,136,2,24,105,216,133,169,165,253,133,168,169,0,133,252
180 data 173,237,203,133,251,160,2,6,251,38,252,136,16,249,169,52
190 data 141,238,203,172,236,203,192,2,176,11,185,239,203,141,236,203,12467
200 data 169,51,141,238,203,165,252,24,109,236,203,133,252,120,165,1
210 data 72,173,238,203,133,1,160,7,177,251,153,241,203,136,16,248
220 data 104,133,1,88,162,0,240,17,100,100,100,100,100,100,100,208
230 data 216,100,100,100,100,100,100,100,100,160,0,30,241,203,176,11
240 data 173,235,203,240,15,169,32,145,253,208,9,169,160,145,253,173,10946
250 data 234,203,145,168,200,192,8,208,226,169,40,24,101,253,133,253
260 data 133,168,144,4,230,254,230,169,232,224,8,208,204,96,-1,4861
999 rem -*-*-*-* demonstration *-*-*-*-
1000 printchr$(147):v(1)=9:v(2)=3:v(3)=18:v(4)=21:v(5)=14:poke53280,0
1010 poke53281,0:c(1)=11:c(2)=12:c(3)=15:c(4)=7:c(5)=1:foric=1to5
1020 fort=1to5:sys52000,(t-1)*8,ic,c(ic),0,0,v(t):next:next:fort=1to800:next
1030 fort=0to32step8:sys52000,t,3,10,0,1,42:fore=0to200:next:next:fort=0to500
1040 next:fort=0to32step8:sys52000,t,1,9,1,1,160:sys52000,t,4,9,1,1,160:next
1050 fort=1to5:sys52000,(t-1)*8,3,c(t),0,0,v(t):fore=0to200:next:next
1060 fore=0to500:next:foric=3to9:fort=1to5
1070 sys52000,(t-1)*8,ic,13,0,0,99:next:next:fort=0to500:next:a=1:foric=1to2
1080 fort=1to5:sys52000,(t-1)*8,3,a,0,0,v(t):next:a=5:fore=1to500:next:next
1090 fort=1to5:sys52000,(t-1)*8,17,c(t),1,0,v(t):next:fore=1to500:next
1100 fort=5to1step-1:sys52000,(t-1)*8,17,c(t),1,0,160:next:fore=1to500:next
1110 fort=1to5:sys52000,(t-1)*8,17,0,0,1,v(t):fore=0to100:next:next
```

Giant Text



Buggy Boy

Elite, Amiga

Nu har Elite endelig fået sig snøvlet sammen til at udgive Amiga-versionen af Buggy Boy. 64er udgaven blev allerede testet i vores januar/februar-nummer. Altså er der gået lidt over et halvt år. Buggy Boy til 64eren fik dengang meget fine anmeldelser. Det hang sammen med, at den konvertering selvsagt var til 64eren, hvor sådanne spil er meget komplicerede at lave.

Buggy Boy til Amigaen er såmænd også meget godt lavet - teknisk set. Spillet bliver bare for kedeligt i længden, og så er musikken ELENDIG. Tik-tak melodier og pling-pling lyde! Alt for ringe, Elite!

Grafikmæssigt fejler spillet ikke noget. Den er flot og kreativ, omend en anelse monoton, og figurerne er flot animermet. Nu skal du ikke tro at figurerne bevæger sig, de bliver bare større og og større, jo tættere du kommer på dem. De eneste figurer der bevæger sig, er dig i din Baja Buggy, og den fodbold du engang i mellem kan være heldig at køre ind i. Der er fem baner at vælge imellem. Offroad, nord, øst, vest, syd. Allesammen er de stort set ens, blot med lidt forskelligt tingel-tangel.

Een af de baner skal du fræse igennem, så hurtigt din 2-gears Baja Buggy nu kan klare det. På din vej gennem de rimeligt flot animerede 3D landskaber, skal du sørge for, at samle så mange flag sammen som muligt. Hvis du samler et par stykker op i en bestemt rækkefølge, begynder alle flagene at blinke i et vist tidsrum. Hvis du så, inden for dette tidsrum, samler nogle flag op, så får du selvfølgelig ekstra point.

Desuden er der nogle flagporte, som man så vidt muligt skal sørge for at køre under. »Time«-portene giver et par sekunder i ekstratid, når du skal køre næste omgang, mens portene med numre på, selvklart beriger sin score med det illustrerede nummer.

Rundt omkring på banerne ligger der nogle småsten og træstubbe. Hvis du kører over dem, så triller din buggy ellers deru'a... på to hjul! Det er en meget lækker, men unyttig effekt. Det hverken sparer tid eller giver point, men skægt, det er det da, og når spillet begynder at blive kedeligt, så kan man da bare afholde konkurrencer om, hvem der længst kan holde sig kørende på 2 hjul!

De store stenklodser, træerne, hegnene osv. skal du undvige. HVis du alligevel kommer til at trisse ind i en af dem, så ruller din buggy et par gange rundt (noget i stil med Out Run - rimelig fedt!), og du skal så bare se at få fart på igen. I stedet for at køre uden om, så kan du også bare springe over. På nogle strategisk rigtigt placerede lokationer, ligger der nemlig nogle store træstammer. Disse lokationer er som regel placeret lige foran en bunke forhindringer. Hvis du, sej som du er, kører lige ind i træstammerne med fuld drøn på, så får du dig dit livs flyvetur. Lige henover forhindringerne · sådan!

En meget lækker feature er det, at der på nogle af banerne også er tuneller og kunstige bakker. Tunellerne skal du bare køre gennem, dem er der intet specielt ved. Der er der derimod ved bakkerne. Okay, bakker og bakker. Det er svært at sige hvad rent faktisk er, men øjensynligt skal de gå for at være et eller andet i den stil.

Nogle stykker af disse såkaldte »bakker« skråner en anelse således, at det er muligt at forcere sin Buggy op på siderne af dem. Det er nu ikke kun for skæg, for der er også flag på bakkesiderne. Dem skal du, som før nævnt, samle op, underforstået: køre ind i. Ydermere, så er der ganske tit en hulens masse forhindringer på disse små strækninger, og da der ingen forhindringer er på bakkerne, hvad er så mere nærliggende, end at gennemføre strækningen på en bakkeside?

Buggy Boy er en konvertering af Tatsumis aldrende Taito-distribuerede arkademaskine. Spillet havde vel været en perle for trekvart år siden, da udvalget af Amigaspil var noget mindre end det er i dag. Nu er der en hel bunke af spil at vælge mellem, og Buggy Boy er aldeles ikke et af de mest fristende tilbud. Trods god grafik og excellent animation. så kan man ikke ligefrem sige at man føler sig fristet til at tage endnu et spil, når tiden løber ud.

Al den gode teknik osv. burde have været brugt mere fornuftigt, nemlig til at lave en forbedret udgave af Out Run. Såvidt jeg kan se på dette spil, så ville det overhovedet ikke have været umuligt, blot skulle der have været tilføjet nye detaljer som: andre køretøjer på vejen, huse og skilte i vejkanten samt omkørselsveje.

Præsentationen er noget af det værste ruskomsnusk jeg længe har oplevet. Det er ligefrem sådan at når præsentationsskærmen dukker frem, så trykker man bare vildt på joystickknappen, for at komme væk. Så sker der det, at en bitte slaskemelodi går igang (brr! og puha!), og den valgte bane skifter farve et par gange (endnu mere brr! og puha!). Efter 20-30 sekunder går spillet endelig i gang.

Når man dør, så udsættes man for endnu en større ruskomsnusker. Nemlig en highscoreliste. Bvadr, bvadr og atter bvadr! Det er noget af det mest fugtigeklamme, og kan få det til at løbe koldt ned af ryggen på selv en garvet Side Armsspiller. Jeg havde forestillet mig at et scroll godt kunne lade sig gøre på en Amiga. Pålidelige kilder siger at det kan det også! Nu spørger jeg bare: hvorfor kan highscorescrollet i Buggy Boy først dechifreres, når det langt om længe holder stille?

En afsluttende kommentar: Musikken såvel som den generelle præsentation, kunne godt have været undværet!

+: God grafik.
Fede animationer
Rimelig konvertering

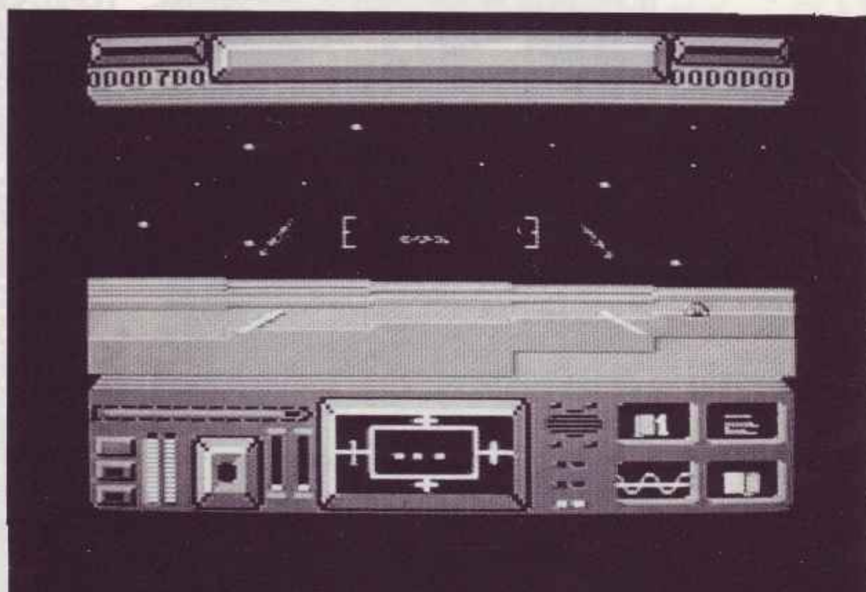
-: Præsentationen.
Musikken & lyden.
Kedeligt i længden.
Ressourcerne er brugt forkert.

Grafik	**75%**
Lyd	**20%**
Underholdning	**65%**
Præsentation	**50%**
Pris/KValitet	**70%**

Buggy Boy byder bl.a. på god grafik.

god Amigaversion af et gammelt spil.

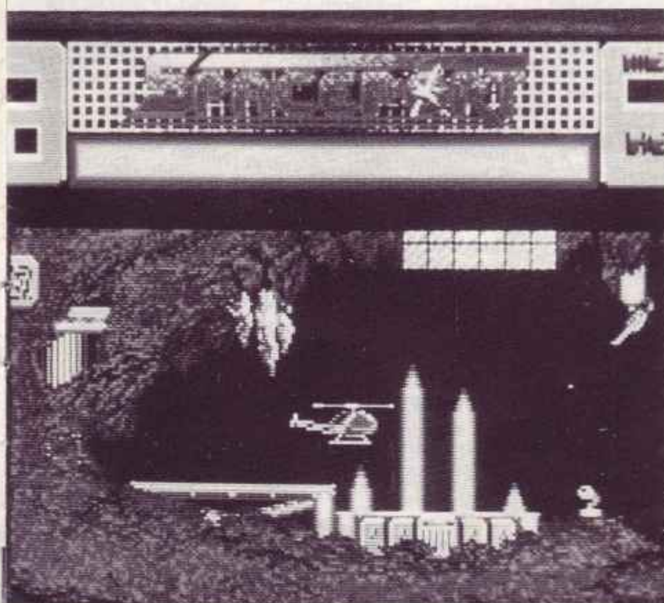
Power Styx



Amiga

Power Styx er en kopi af det urgamle arcadespil Qix. For dem, der aldrig har stiftet bekendtskab med originalen, vil jeg lige ridse handlingen op.

I Power Styx spiller man en kunstner, der skal lave et maleri færdigt inden tiden løber ud. Man »maler« ved at skære fleter ud af lærredet med en diamant. Bag lærredet gemmer sig et flot grafikbillede, som man skal afdække mindst 75% af, før man kommer videre til næste level. For at gøre det hele sværere er der to forskellige typer monstre, der prøver at dræbe en. Den første type løber rundt på de linjer man har skåret i lærredet, mens den anden type farer tilfældigt rundt på den del af lærredet, som man ikke har afdækket endnu. Den første type dræber kun, hvis den støder ind i diamanten, mens det er nok for den anden type at støde ind i det »spor« man efterlader, når man er ved at afdække et felt.



For at gøre det hele en smule mere spændende er der fem forskellige bonusobjekter at samle op. Bonusobjekterne giver ting som ekstra liv, hurtigere diamant (nyttig, hvis man skal slippe af med den anden type monster) og mere tid. Endvidere er der bogstaver, man kan samle op for at komme hurtigere videre til næste level.

Power Styx er et underholdende og til tider frustrerende spil med god grafik og lyd. Det er ikke et program, der på nogen måde udnytter Amigaens muligheder, men mangler man et eller andet at fordrive tiden med, kunne man lave et meget værre køb end dette.

Pris/Kvalitet......................70%

Thomas Fiil

Jet

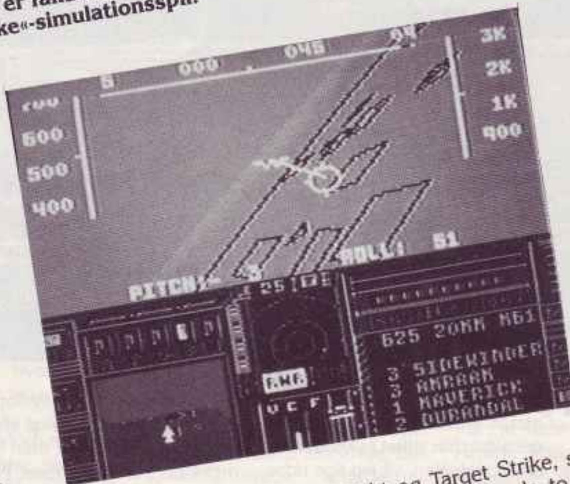
SubLOGIC, Amiga



Et lille blik på vores F-16 kampflyver.

Siden SubLOGICs første udgivelse, Flight Simulator til Commodore 64, er der unægtelig sket store ændringer på deres spils kvalitetsmæssige niveau. Stort set alle spillene har været realistiske simulationsspil (undtagelsen er Night Mission Pinball - som iøvrigt var et kæmpehit i sin tid), og spillenes principper var bygget på hvordan man ville håndtere en flyver »in the real world«. Det har været det der har afholdt mig fra at blive en stor simulationsfan, for manøvreringen har altid været så kompliceret, at mit mod forsvandt som dug for solen. Så da Jet dukkede op, dukkede også mit mod op igen, for i Jet har SubLOGICs programmører mestret kunsten i at gøre en simulation til noget i stil med en »ikke«-simulation. Det skal forstås sådan, at manøvremulighederne er blevet ændret på en sådan måde, at det næsten ikke er nødvendigt at stirre øjnene blinde på små dumme tællere og højdemålere, for det er blevet ustyrligt nemt at styre sin amerikanske krigsflyver. Man kan iøvrigt vælge ikke at kunne styrte ned, og hvis man så prøver, så lander flyet sørme bare. Lækkert!

Jet er faktisk et lækkert »ikke«-simulationsspil!



Det er ligeom i Flight Simulator II åbnet mulighed for at spille computer vs. computer. Altså, du sidder ved den ene computer og din kammerat ved en anden. Så plugger I multiplayer-kablets ender ind i hver jeres computer, og så laver I en lille hurtig dogfight. Det havde jeg nu ikke selv mulighed for at afprøve, men fra fortrolige kilder forlyder det, at den mode bare er SÅ rå-syret. Og ikke nok med det... Hvis man intet multi-player kabel har, kan man såmænd bare benytte sit modem. Så kan du udkæpe en dogfight i luften, f.eks. sammen med en »buddy« ovre i det amerikanske. Det må vel siges at være et rimeligt sejt initiativ fra SubLOGICs side.

Når Jet er loadet ind, bliver du bedt om at vælge een blandt 4 missioner, nemlig Dogfight, Target Strike, Free Flight og Combined Attack. Du skal også med det samme vælge hvorvidt du vil flyve i en F-16 eller i en F-18; i F-16eren kan du klare alle 4 flyvninger, mens du i en F-18 kun kan håndtere de tre første. Dogfight er en luftduel, hvor du kæmper mod et af russernes MiG-21 eller MiG-23 kampfly, og Target Strike er et ordinært bombetogt, hvor du skal smadre alverdens ting og sager på nogle meget, meget flotte landskaber. Free Flight er der ikke meget at sige om, her flyver man bare rundt og beundrer de forskellige lokationer, mens mn samtidig kan øve sig i kunsten at manøvrere flyet ordentligt, samt lave landingsøvelser. Combined Attack er sådan set ikke andet end en kombination af Dogfight og Target Strike, så du kan bare lægge de to sammen, og så kan du selv gætte hvad der foregår på denne mission. Der er forresten også en demonstrationsoption, hvor computeren styrer F-16eren rundt i luftrummet, og demonstrerer for dig, hvordan angrebstaktikken skal gribes an.

Efter »det store valg« kommer faktisk det største valg, du skal vælge hvilken kampformåen du vil besidde. Du kan enten vælge practise, eller hvor hårdt spillet skal være, ud fra en faktor mellem 0 og 9. Hvis du vælger 9, så er fjenderne stærke, det er nemt at styrte og du bliver beskudt intenst af fjenderne, mens valget 1 bevirker, at fjenderne er svage, og at det er svært at styrte, samt at der næsten ikke er nogen fjendtlig beskydning. 0 betyder practise, og



her kan man hverken styrte ned eller blive ramt af fjendtlig ild, for der er ikke nogen fjender. Dernæst skal du fylde flyet op med bomber og missiler, men du skal sørge for, at du ikke overskrider vægtgrænsen, da flyet så bliver ustabilt.

Når man påbegynder en flyvning i Jet, er der ikke de samme komplicerede procedurer man skal overholde, som i Flight Simulator II. Næ-æh... man speeder såmænd bare op, og når farten så er høj nok, så hiver man joysticket tilbage, og vupti - man er airborne! Man kan starte fra enten en jordbaseret hangar, eller fra et hangarskib, som man i øvrit også kan flyve rundt og beskue. Lidt afhængig af hvordan man hænger i luften, så er der ikke den store fare for at »stalle«, altså lavet et loop og så miste luftpuden under vingerne, for som før nævnt, så er Jet ikke bygget over det samme realitetsprincip som Flight Simulator II, så alle de dersens dumme dikkedarer er helt udeladt fra Jet. Det gør skam bare spillet mere spændende, for det er li'som der er større bevægelsesfrihed.

Selvfølgelig kan grafikken ikke være den helt store, når nu den er tegnet i solid 3D vektorgrafik. Den ligger stort set på samme kvalitetsmæssige niveau som i Flight Simulatoren, selvom der er færre frames pr. sekund, hvilket gør, at grafikken til tider bevæger sig i mindre ryk. Det bemærker man nu ikke når man er midt i kampens hede, så jeg vil ikke nedlade mig til at sige, at det gør spillet ringere. Lokationerne er faktisk ganske flotte; der er bl.a. ting som pyramider, tårne, hangarer og sågar glimrende flotte krigsskibe (Wouh, siger jeg bare!), som alle bliver større eller mindre, og drejer rundt, efterhånden som man flyver hen over dem. Man kan flyve rundt om tingene, flyve nærmere på dem, og tilmed flyve ind imellem dem. Det er virkeligt flot, og jeg synes, at det i det hele taget er suverænt lækkert, bare at flyve rundt og beundre de flotte landskaber.

Sin jetjager kan man se fra forskellige vinkler, bl.a. som man ville se det fra kontroltårnet, eller som fjendens bly ville opleve det. Der er utroligt mange lækre varianter, og man kan tilmed også kigge ud gennem missilets øje, når et sådan er affyret. Man kan åbne utallige vinduer, hvor man praktisk talt, kan se alt hvad der foregår rundt omkring sig, men umiddelbart synes jeg det virkede en anelse forvirrende, så jeg fløj bare rundt og kiggede ud af vinduet, selvom jeg selvfølgelig også skulle prøve nogle af de andre finesser.

Lyden er ikke noget at snakke om, musik er der ikke meget af, og motorlyden minder mest af alt, om den lyd en gammel kaffemaskine frembringer, når den ikke er blevet afkalket. Affyring af missiler fremtryller ikke så meget som et lille »pip« mens man dog godt kan høre en tam-tam lyd, når man trykker sine maskingevær-salver af mod fjenden.

Instruktionsmanualen er en moppedreng på hele 55 sider, men så forklarer den også alt ned til sidste detalje. Ovenikøbet så er der en lille historie om jetflyenes historie, samt en lille statistik over de forskellige flytyper i spillet. Nu fortæller jeg ikke mere - køb det selv!

Flotte krigsskibe, ikke sandt?

+: Veldokumenteret spil.
Solid 3D grafik.
Overskueligt spil.

-: Lyden????

Grafik	**85%**
Lyd	**30%**
Præsentation	**80%**
Underholdning	**90%**
Pris/Kvalitet	**80%**

SOFT SPOT

Bigby's Brevkasse

Adventure-brevkassen er tilbage i fin form med en ny omgang breve fra danske og norske adventurers. Brevene har hobet sig godt op her på det sidste, og det er desværre umuligt at få plads til dem alle sammen i denne omgang.



Jakob har samtidig et mindre problem i **Twin Kingdom Valley**, idet han ikke aner hvordan han skal få nøglen fra heksen. Stik hende krystalkuglen, Jakob - og se om hun ikke kommer på bedre tanker!

Forresten så skrev jeg i IC RUN nr. 5 at dragen skulle dræbes med »wooden staff«, men nu ser det ud til at en kvik læser har f undet en alternativ løsning på problemet. Jan B. Sørensen fra Storvorde skriver:»En anden måde at få fat på Master Key er, at du og the Giant bøffer løs til dragen dørr. Det kræver held og mange forsøg!«. Mon ikke alligevel Bigby's metode er sikrere???..

Hvis man er en lille blå kanin, hvis højeste mål i tilværelsen er at blive samfundets fjende nummer et, så er livet ikke altid lige let! Det ved Jesper Rohde fra Roslev alt om, og derfor har han sendt Bigby nogle spørgsmål til **Bugsy**. »Fight hoods« i Deviney's bar, og køb masken af Louie. Brug den når du plyndrer de tre avisdrenge (vælg »protect« på menuen), og tag den straks af igen bagefter. Du kan nu købe dig et håndvåben, røve postkontoret og vende tilbage til baren, hvor du hyrer nogle kumpaner, som bl.a. vil hjælpe dig mod knivstikkeren i »Dingy Street«. - Og hvis du så alligevel skulle få lyst til at SNYDE dig vej ind i del 2 (gnækgnæk!), kan jeg vist godt røbe at kodeordet er »Boss Bunny«.

- Og så giver jeg ordet til Anette Hachmann, Køge: »Først vil jeg takke for en virkelig god adventure spalte. I et ældre nummer spørger en læser i eventyret **Castle og Terror**, hvordan man kommer ind i slottet. Det har jeg en løsning på så vi kan hjælpe en adventurefreak i nød! For at komme ind på slottet skal du først ind i en af møllerne, hvor der er en stige. Dernæst skal du undersøge stigen , vil du opdage at eet trin sidder løst. Så tager du trinnet og når du har sænket broen over voldgraven låser du brohjulet med »insert stick«. Nu kan du roligt gå ind i slottet!«

Udover to komplette løsninger har Øyvind sendt bl.a. disse tips:
CIA: Bag'en kuttes opp med barberbladet. Gi vakten en kopp kaffe med sovemiddel i.
Twin kingdom Valley: Dragen drepes med »wooden staff«, og kniven er bak fossen.

Selv de største eventyrere kan få problemer nu og da, og om spillet **Circus** skriver han: Hvordan skal jeg få tak i bensinen, og hva skal snorkelen brukes til?« Begge spørgsmål kan besvares med én eneste kommando: »syphon pertrol«.



Mere bliver der ikke plads til i denne måned, men jeg vender tilbage i næste nummer med alle detaljerne + flere hårrejsende nyheder. Vidste du f.eks. at Infocom har indført en splinterny parser? At de har skiftet godt og grundigt ud i toppen af deres personale-stab? Eller at de har oprettet flere nye spilserier? Læs mere i næste nummer af Bigby's Hytte, hvor jeg også håber at kunne bringe nogle skærmbilleder af Infocoms grafik. Kan den mon konkurrere med Magnetic Scrolls?

Adventure leder:

I år bliver Danmarks største adventure-sektion endnu bedre!

»Bigby's Hytte« har nu eksisteret i mere end et år, og i al den tid har vi modtaget adskillige breve fra vore læsere, fyldt med kritik (både positiv og negativ) og forslag til, hvordan adventure-spalten kunne forbedres. Her på IC RUN lytter vi altid med største interesse til hvad I mener om bladet, for IC RUN er nemlig JERES blad.

1989 bliver året, hvor vi - på baggrund af læsernes ønsker - gennemfører en række forbedringer af adventuresektionen. Nogle af jer husker sikkert, hvordan et andet dansk blad for næsten et år siden bebudede vidtgående ændringer af DERES adventurespalte. Så husker I sikkert også den tomme fornemmelse, da det viste sig, at de stort opreklamerede »forbedringer« blot bestod i en ny overskrift og et lidt anderledes lay-out (som man så til gengæld har tærsket i lige siden). Men bare rolig, historien kommer IKKE til at gentage sig!

Lay-out

Vi vil fortsat satse på et spændende og afvekslende lay-out, hvor der virkelig SKER noget! Og så har vi jo vores helt egen blad-and - Ronnie Rubberduck - til at sætte lidt ekstra kulør på bladet i form af billeder der er forkert placeret, vender på hovedet osv. Hvem gider glo på den samme, kedelige kirkegård måned efter måned efter måned??

Brevkassen

Vil fortsat være kernen i det hele. Men i stedet for udelukkende at omfatte spørgsmål og svar, vil vi gerne afse lidt mere plads til meninger og kommentarer, så der kan skabes en livlig debat. Bigby's brevkasse er mødestedet for alle adventure-freaks, både norske og danske. IC RUN er det eneste danske hjemmecomputerblad, der på samme tid henvender sig til TO nationer. Der er ikke noget at sige til at vi er glade for vores norske læsere.

Og husk, at de bedste og sjoveste breve bliver rundhåndet belønnet!

I øvrigt er der vidt forskellige meninger blandt læserne om hvorvidt vores tips skal være klare eller kryptiske, selvom der dog synes at være et flertal FOR klare og letforståelige svar, der ikke er til at tage fejl af. Vi vil fremover forsøge at bringe lidt af hvert, og du kan endda selv bestemme hvordan du vil have dit svar, hvis du anfører dette i brevet.

Løsninger

Jep, nu sner det!

I tidernes morgen, længe før IC RUN bragte lys og glæde til det danske data-folk, kunne et dansk computerblad (- der dengang havde andet end PC'ere på hjernen) præsentere en sensation. For første gang i Danmarkshistorien trykte man en komplet løsning til et adventurespil. Spillet var helt nyt (det hed »The Hobbit«), og denne artikel var noget af det allerførste, der overhovedet blev skrevet om adventures herhjemme. Selvfølgelig var det IC RUN's adventureredaktør, der stod bag denne nyskabelse, og siden er flere fulgt efter. På utallige opfordringer har vi besluttet at gentage succes'en, og i det kommende år agter vi at servere en ny serie dugfriske adventureløsninger. Den første kommer allerede i næste nummer, men hvad for en det bliver røber jeg ikke her...

Tests

IC RUN vil fortsat stræbe efter at være først med anmeldelser af det nyeste og mest spændende software, også hvad adventurespil angår. Og for at højne standarden yderligere har vi indført et helt nyt pointsystem, som vi indfører allerede fra dette nummer. Vi vil dog fortsat bruge procentsystemet (0-100), som giver plads for langt mere nuancerede bedømmelser, end det er muligt med 13-skalaen. Desuden vil vi fremover konsekvent supplere bedømmelserne med +/– kommentarer, som gør at du lynhurtigt vil kunne skaffe dig et overblik over et spils stærke og svage sider.

Husk at en anmeldelse altid er udtryk for en personlig mening. Hvis du er uenig i noget (og det er der altid NOGEN der er!), er du meget velkommen til at lufte dine synspunkter i brevkassen.

Features

For at det hele nu ikke skal blive kedeligt og forudsigeligt, krydrer vi indimellem spalten med forskellige features. Det kan være alt lige fra gæste-artikler til konkurrencer, hitlister...HVAD SOM HELST!

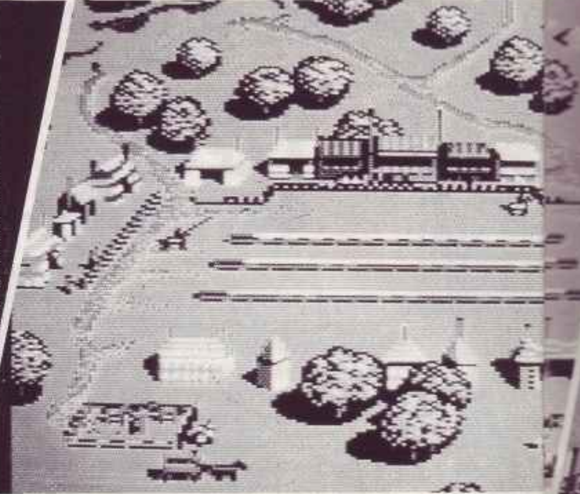
Din rolle

Men husk, uden dig går det ikke! Skriv ind med dine forslag og idéer til nye, suveræne adventure-features. Måske har du selv lavet en artikel, en løsning, en test, et spil eller noget andet, som du mener det er værd at delagtiggøre andre eventyrere i.

Det er desværre umuligt at gøre alle tilfredse på én gang, men skriv endelig ind med din kritik af spalten (gerne sønderlemmende, men helst konstruktiv!). På den måde håber vi at kunne levere en spændende og varieret adventuresektion, som til stadighed er i overensstemmelse med jeres, læsernes ønsker.

Bigby





Defender of the Crown

Sådan klarer du »Defender of the Crown«

Mit navn er Robert McManus, og jeg lever som bonde. Det er ikke nemt, men jeg forsikrer Eder, at det har været værre.

Det værste, jeg i mit lange liv har været ude for, var krigen, der startede i 1199. Mangen en god brite døde her. Det var slaget om England, der gudskelov endte med sejr til en sakser. Rule Britannia..!

Der gør mange sang om disse tider, og om hvordan den ædle konge vande...

Først skal der vælges en ridder. Vælg her Wilfred of Ivanhoe, hvis du ikke har været gennem spillet før. Hvis du vil have et svært spil, skal du vælge Wolfric the Wild.

Efter indledningen bliver du kastet ind i kampen.

Man skal ikke vente på at købe en større hær, men straks skynde sig ud og tage land. Start med at sætte tre mænd i din hær og tag f.eks. Lancashire. I næste runde tager du Leicester. Hvis du vil, kan du nu evt. tage Yorkshire, men jeg vil anbefale, at du går på tyvetogt.

Fægt dig frem!

I starten lægger du hver af normannernes indtægter sammen, og ser hvem der tjener mest.

Nu skal du lege skattevæsen og tage alt han ejer.

Når du skal fægte, må du IKKE bare trykke vildt på knappen. Derimod skal du angribe din fjende med paraden oppe. Nu trækker du dig tilbage også med paraden oppe, og hvis der er meget luft imellem jer, og han går imod dig uden parade; så stikker du. Gentag det hele igen (Gab!) og stik først vildt med sværet, hvis du har langt mere energi end fjenden.

Det lyder måske indviklet, men det virker.

Indkøbstid!

Nu skal der købes. Start med at købe en katapult, og køb så riddere. Du skal ikke købe mange almindelige mænd. Jeg vil sige: Køb alle de riddere du kan. Køb soldater for de penge der er til overs.

Senere i spillet skal man også købe godt med riddere. Hvis modstanderne har mange riddere, skal du købe mange katapulter. (Dåseåbnere er bedre! R.R.)

Angrib!

Så kan det betale sig at angribe. Vælg den rigeste normanner af dem du har adgang til fra din jord.

Nu skal du til at bruge din overdimensionerede slangebøsse: Katapulten. Læg nu mærke til de tre streger nederst på katapulten, og brug dem til at sigte efter. Armen på katapulten trækkes tilbage, indtil den er lidt under den nederste streg. Altså det nederste af pinden. Slip nu. Så trækker du til armen er mellem nummer sidst og næstsidst, og slipper. Derefter mellem øverst og næstsidst, og så omkring øverst. Ilden og pestbeholderen må du først bruge, når du har lavet hul.

På slagmarken skal slaget vindes. Så hvis du er i overtal, skal du bruge »Ferocious Attack«. Hvis du har mange katapulter, må du bruge »Bombard«. »Stand and fight« er ikke til meget nytte.

Nu skulle du have erobret en borg. Angrib straks den næste, for jo længere du venter, des større bliver hans hær. Og det er ikke sjovt at se sin hær slagtet!

Turnering

Slås kun om land, hvis du er dygtig.

Vælg din modstander med omhu, for du bider nemt i støvet, hvis du f.eks. vælger Cedric.

Wolfric og Geoffry er nemme modstandere.

Betragt den flotte grafik og spor din hest...

Du sveder, mens du rider frem mod din grimme modstander. Du sænker lansen lidt, og bevæger den roligt hen til venstre, til den ahr kurs mod skjoldet...

Lige før I rider forbi hinanden, hamrer du på fuld kraft lansen ind på skjoldet.

Overrasket styrter din modstander til jorden og bliver slået bevidstløs. Victory!!!

Jomfruer.

I starten af spillet er der måske pludselig en besked. Du skal redde en smuk jomfru!!! Endelig har du chancen for at vise, hvilken ædel ridder du er!

Fægt som du plejer, men pas på! De kan have mere energi.

Når du har nedlagt den sidste modstander, tørrer du blodet af dit sværd, og sikrer dig, at dine forældre ikke er til stede! Nyd grafikken venner!

En gang imellem kan det betale sig, at lade sit forsøg mislykkes. Hvis der er udsigt til, at pigens far bliver rigere, skal du hellere vente lidt.

Afslå ikke at kæmpe, men træk dig tilbage efter lidt sværslag. Så vil du blive spurgt igen senere. Husk at du kan hente 20 mand på pigens fars slot, når du har reddet hans

Nu skulle du gerne være omkring slutningen. Din sidste modstander er svær at overvinde, men med lidt forsigtighed klarer du igen skærene.

Din modstander må IKKE få lov til at erobre land fra dig. Gør han det, skal du stjæle igen i samme grad. Pas på ikke at tage området Gloucester, da alle er ude efter det. Fjenden har en stor hær, men med lidt strategi, kan den gøres

Master Designer

Mindscape,

mindre. »Go Raiding« er effektivt. Du dræber nogle mænd og tømmer fjendens kiste. Spar ikke op, men brug pengene med det samme - og fornuftigt. Køb hele tiden riddere, og når du ialt har en hær på ca. 35 riddere, begynder du at købe soldater. Når du har ca. 75 soldater, begiver du dig ud til den sidste kamp...

Mange små angreb på modstanderens borg er godt, hvis din hær er i undertal. Reducer fjendens hær med ild og sygdom og træk dig straks tilbage, når slaget starter. Denne proces kan gentages om nødvendigt.

Hvis Robin Hood vil hjælpe dig i det sidste angreb, skal du udnytte det. Overfør også alle mændene fra din hjemborg til hæren. Nedbryd muren på fjendens borg helt, og efter du har kastet ild og sygdom over muren, angriber du. Du skulle gerne have mindst tre katapulter - og dem skal du bruge i slaget. Går det ikke godt, skal du straks skifte taktik!

Slaget ender forhåbentlig med, at du er Konge af England!!! Men husk, Lykkes det ikke første gang, så prøv igen.

STOP

RYD FORSIDEN!

Kære Læser:
Dette nummer af IC-RUN, som du sidder med i hånden er det sidste du får. Bladene IC-RUN og SOFT, er nemlig blevet slået sammen til et endnu større og bedre blad. Det hedder **"SOFT TODAY"**, og bliver lavet i avis-format.
Er du abonnent på IC-RUN, får du altså fremover tilsendt **"SOFT TODAY"**. Men du får direkte besked fra forlaget.
Er du ikke abonnent skal du holde godt øje med kioskhylderne den 15. december, hvor det første nummer af **"SOFT TODAY"** udkommer.

Fordelene for dig er mange:
- Du får et større blad, med flere farver.
- Indholdet vil være top-aktuelt, så du aldrig går glip af en nyhed!
- **"SOFT TODAY"** udkommer hver måned!
- **"SOFT TODAY"** vil være krydret med ALT indenfor den spændende hjemme-computerbranche.
- **"SOFT TODAY"** vil være DIT blad og **"SOFT TODAY"** koster kun 17 kr.

- Vi ses i "SOFT TODAY" allerede den 15. december. - Husk det nu!

IC RUN

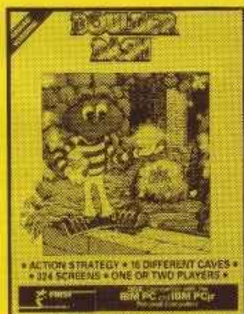
Tegn abonnement på IC RUN idag og du får helt gratis to fuldprisspil på bånd

Det drejer sig om et af verdens absolut bedste spil til Commodore 64: BOULDER DASH CONSTRUCTION SET, en anmelderfavorit, der har solgt i over 300.000 eksemplarer.

Ved siden af får du »Indoor SPORTS«, også et Commodore 64-spil, der er så godt at en AMIGA-version snart er på trapperne.

★ For de seriøse med diskstation, kan der istedet vælges et praktisk tekstbehandlingsprogram, nemlig BWW Tekst 1 til Commodore 64,

Tegn abonnement og du får endvidere et gratis LIST nummer 1.



Tilbuddene fremsendes ved betaling

IC GOLD

Software

Jeg ønsker at tegne abonnement på IC RUN, så jeg automatisk får tilsendt bladet portofrit.
Pris kr. 171,- incl. moms for 6 blade *og et gratis LIST nummer 1.*

Navn ______________________

Adresse ______________________

Postnr. ____________ *By* ____________

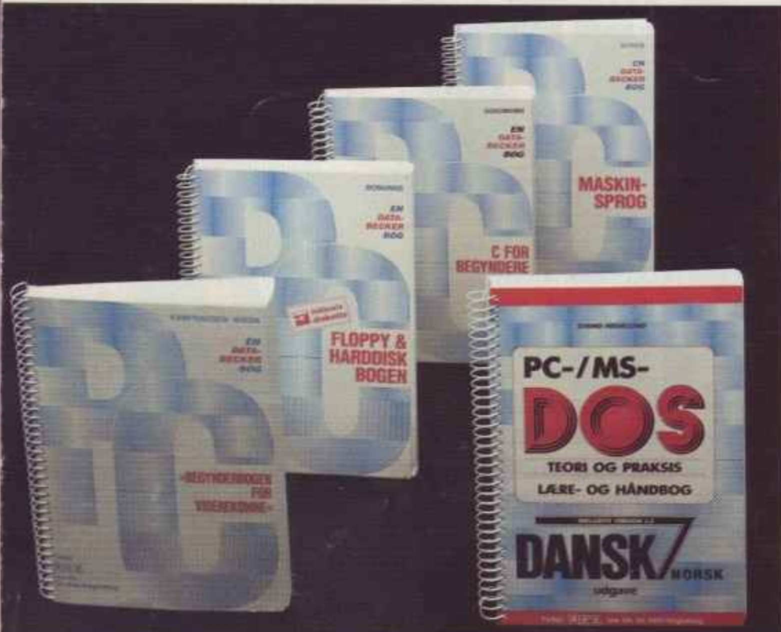
☐ og **Jeg ønsker 2 spil tilsendt (bånd)**
☐ **Jeg ønsker istedet diskette med BWW Tekst 1** ☐ **bånd**
☐ **Jeg ønsker istedet Amiga-Gold-disk 25 pgr. incl. VIRUS-killer**
☐ **istedet ønsker jeg Ny C-128 disk med ca. 40 pgr. COM-fect**
☐ **Jeg ønsker istedet MANDELBROT-Explorer Disk til Amiga**

Tilbuddene fremsendes ved betaling

Klip kuponen ud (eller kopi/afskrift) send den i en lukket kuvert til

IC RUN · Vejlebrovej 116 2635 Ishøj

På lager er
en mængde bøger og programmer
på engelsk og tysk



Amiga 500-1000-2000

TIPS & TRICKS
En samling af høj karat i vejledninger af fremskreden programmering af »Pokes« og andre nyttige rutiner. Overførsel af info fra og til andre regneenheder og meget mere. En guldgrube for den der bruger AMIGA
Med spiralryg og hver bog sin kassette .... kr. 248,-

MASKINSPROG
Når der programmeres i maskinsprog på AMIGA, kan der spares megen tid ved anvendelse af de komfortable 68000 maskinkommandoer, sammen med Amiga-Librari rutinerne. De vil opdage at maskinkodeprogrammering på Amiga, faktisk er legende let.
* Bogen som ingen series Amigaprogrammer kan undvære.
Incl spiralryg & i kassette kun .... kr. 248,-

C - FOR BEGYNDERE (m. flere)
Kommer du altid sidst ud af starthullet, SÅ SKIFT HEST.
Det lynhurtige programmeringssprog C er som skabt til hurtige maskiner — AMIGA —.
Bogen »C for begyndere« giver dig hurtigt et godt grundlag for at få »kørekort« til denne hurtige og aggressive programmeringsmetode
Med spiralryg og i kassette .... Kun kr. 248,-

AMIGA: GRAFIK & MUSIK
Her er bogen, som virkelig går i dybden, når det drejer sig om grafik og musik. Mange eksempler og rutiner, som kan bruges i egne programmer. Her er endelig en mulighed for at lave smarte og opsigtsvækkende start- og menubilleder til dine egne programmer .... kr. 248,-
Med diskette .... kr. 298,-

AMIGA DOS CLI
CLI (Command Line Interface) beskrives grundigt i denne bog. Amiga DOS kan anvendes på to måder, nemlig ved brug af »mus«, og som bogen beskriver CLI. Alle kommandoer med syntax og parametre vises med tilhørende eksempler. Denne bog er så god, at Commodore Data Danmark har taget den til sig som »Dansk DOS Manual«. .... kun kr. 199.-

Amiga Hardware (sep.)

Nu er det ikke svært at finde rundt i hardware junglen, her er bogen der finder rundt for dig. Alt om hvad der kan fåes til en Amiga, med en kort omtale om de enkelte konstallationer. kun 99,-

PC- IBM & kompatible

PC BEGYNDERBOG FOR VIDEREKOMNE
Bogen for hobby-manden og for den der bruger PC-eren på sit arbejde, men gerne vil vide lidt mere om installation af computeren, diskettesystemet, DOS grundkommandoer, diskettefomatering og kopiering, omgang med disketter og diskettestationen, harddisk i brug, indlæsning i BASIC, købeprogrammer, BATCH-filer, brug af EDLIN, brug af AUTOEXEC.BAT filer, fejlsøgning i BASIC-programmer og meget andet
Med spiralryg og i kassette .... kr. 248,-

PC MASKINSPROG
PC Maskinsprog gør det nemmere for enhver, at komme ind i Assembler programørens verden og lave lynhurtige programmer i maskinsprog. Du får bl.a. indsigt i opgaver og baggrunde for Assembler programmering, omgang med Debug, detaljeret liste over Assembler kommandoer, adresserings-teknik, kommandoer og funktioner i Makro-Assemblers, anvendelse af BIOS og DOS rutiner, beskrivelse af værktøj som Linker og krydx-referencer, forskellen mellem EXE- og COM-filer, integrerede Assembler-rutiner i BASIC, Turbo Pascal og C, overdragelse af parametre og meget mere om maskinsprog på PC. Med spiralryg & i kassette ...... kr. 248,-

PC FLOPPY & HARDDISK
»At skade bliver man klog« skulle man mene, men har man først lavet en fejl, kommer der hurtigt flere. PC Floppy & Harddisk bogen hjælper dig med at undgå disse fejl, hvor alt er tabt, og man kan starte helt forfra. PC Floppy & Harddisk hjælper dig med at organisere din harddisk korrekt fra starten. Masser af tips og tricks, værktøj til fejl-finding og [illegible] din floppy og harddisk. [illegible] spiralryg og i kassette .... kr. 298,-

C - FOR BEGYNDERE (m. flere)
C er afløseren for Turbo Pascal på alle felter: HASTIGHED, PROGRAMMERINGSFRIHED, BIBLIOTEKER, PROGRAMSTØRRELSE m.v. Med bogen »C for begyndere« kommer du og din PC hurtigt op i omdrejninger. Og husk, der findes kun een C-standard, derfor kan dine programmer hurtigt [illegible] fra en maskine til en anden. Med spiralryg og i kassette .... kun kr. 248,-

PC/MS DOS
Hvorfor skal det hele være så tørt? Endelig en dansk EDB bog, som på en humoristisk og let læselig måde, bibringer læseren stor viden. En afløser for den engelske DOS manual? Måske. Under alle omstændigheder et godt supplement. En grundig gennemgang af alle de DOS-kommandoer, som man ofte skal bruge, men ikke kan huske. Er du træt af at skulle slå op i den engelsk/danske ordbog uden at finde den rigtige forklaring, er bogen her lige noget for dig.
Med spiralryg og hver bog sin kassette .... kr. 248,-

Turbo Pascal, (okt.)

Turbo Pascal er en lære og håndbog der fortæller alt om, hvordan det er at arbejde med programmet. Med masser af tips & tricks til programmøren og andre der arbejder med Turbo Pascal.
Med spiralryg og i kassette...248,-
Ditto med diskette... 298,-

TURBO BASIC
Den første danske bog om dette populære programmeringssprog. Alt om installation, setup, kommandoer, syntax, parametre, farver, grafik og lyd. En grundig gennemgang af menuerne med tilhørende options og indstillinger. Mange programeksempler til illustration af de mange muligheder du har med TURBO BASIC. Et TURBO BASIC program er 25-30 gange hurtigere end Basic A og GW basic. kr. 248,-
Med diskette. Incl spiralryg & i kassette .... kun kr. 298,-

Data-bank
Nu er det slut med de dyre løsninger på specialprogrammer, hvor man alligevel er låst fast på »standardrutiner«.

Beckerbase PC
BECKERbase PC kan arbejde med sammenhørende filer (relationsdatabase) d.v.s. at f.eks. 3 databaser som: kunde, produkt og faktura er opstillet i et hvaki:
Til hver kunde hører flere fakturaer.
Til hver faktura hører flere produkter.
Til hvert produkt hører flere kunder & fakturaer.
Hvorefter der kan søges.
Hvem har købt hvilke produkter?
Hvilke fakturaer indeholder hvilket produkt? O.s.v.
Sådanne familiære forbindelser findes kun i databaser, hvor De frit kan definere en netværksstruktur.
Fra BECKERbase PC's hovedmenu kan De, som programmør, skabe ydedygtige bruger-programmer & applikationer. Den kommende »bruger« vil ikke se BECKERbase PC, men kun de menuer og skærmbilleder, som er skabt af programmøren. kr. 498,-

Amiga Modula 2 Compiler

En high speed single pass compiler, som danner 68000 maskinkode. Support for Amigaspecifikke faciliteter. Et stort antal grundlæggende biblioteker. M2 Amiga et komplet udviklingssystem for den professionelle MODULA-2 programmør.... 1.525,-

Amiga Profimat

Med dette kompakte udviklingssystem byder assemblerprogrammering på en overskuelig opbygning, hurtig assemblering og let betjening...498,-

Omega Stereo Sampler

Endelig er der kommet en sound sampler der er dansk i design og udvikling. Sound sampleren der er kompatibel med mere end 20 forskellige musik programmer. kun... 898,-







NORDIC COMPUTER SOFTWARE
SMEDEGADE 7 - DK 6950 RINGKØBING

Kundeservice
Tlf. 07 32 02 02 kl 9⁰⁰-10⁰⁰